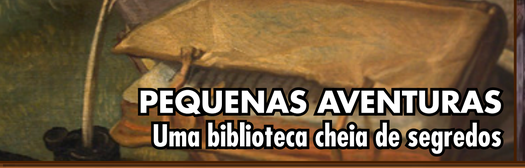


PEQUENAS AVENTURAS
Uma biblioteca cheia de segredos

CAVERNA DO SABER
O adeus da Guilda do Macaco

MAIS MONSTROS!
Encontros mortais em *TRPG* e *T20*

CHEFE DE FASE
O poder de Malévola!

CONTO
O Rei Congelado

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 149

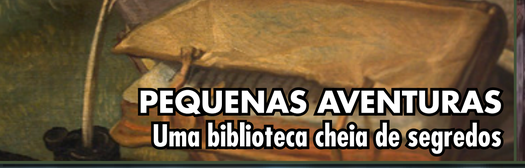
DICAS DE MESTRE
NADA DE RESSURREIÇÃO!

ENCONTRO ALEATÓRIO
AS ORIGENS DO STEAMPUNK

RESENHAS
A HISTÓRIA SECRETA DA MULHER MARAVILHA • *THE BOYS* • *DESTINO SOMBRIO*

HASTA LA VISTA, BABY

A saga do robô assassino mais famoso do cinema, para 3D&T e M&M

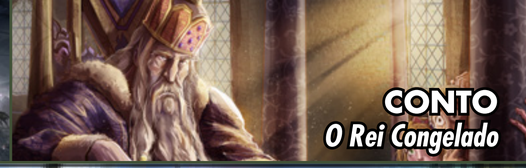


PEQUENAS AVENTURAS
Uma biblioteca cheia de segredos

CAVERNA DO SABER
O adeus da Guilda do Macaco

ADAPTAÇÃO
A saga do Exterminador do Futuro

CHEFE DE FASE
O poder de Malévola!



CONTO
O Rei Congelado

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 149

DICAS DE MESTRE
NADA DE RESSURREIÇÃO!

ENCONTRO ALEATÓRIO
AS ORIGENS DO STEAMPUNK

RESENHAS
A HISTÓRIA SECRETA DA MULHER MARAVILHA • THE BOYS • DESTINO SOMBRIO

ENCONTROS MORTAIS

Três cenas prontas para *TRPG* e *Tormenta20*

ADIOS, AMIGOS

Não, a *Dragão* não vai acabar! E não, não vou largar o cargo de editor justo agora que estamos tão perto da edição 150.

Mas quando esta edição estiver chegando aos e-mails de nossos leitores, algo muito importante terá acabado: a Guilda do Macaco.

Posso me gabar de ser pai da Guilda, embora como em vários casos na história de *Tormenta*, minha ideia tenha dado mais trabalho para outra pessoa do que para mim. Eu já conhecia as *streams* gringas, tinha visto as mesas do **Gruntar** e do **Azecos**, pioneiros no assunto, e achava que a gente merecia ter a nossa. Havíamos feito um teste, com uma termporada curta, mestrada pelo **Bruno Cobbi** — e que teve a abertura do último episódio narrada pelo meu falecido pai —, mas era hora de tocar para valer. Era hora de botar todos os criadores de *Tormenta* para jogar.

É curioso, mas nós nunca havíamos jogado juntos. Também não tínhamos ideia de como seria a reação da galera, qual público nos adotaria, como reagiríamos com câmeras nos encarando. Não somos atores nem dubladores, somos caras como vocês, jogando RPG. E funcionou acho que muito por causa disso. Mais de uma vez conversei com fãs que gostavam da gente justo por parecermos tão... comuns. Nosso grupo de jogo realmente se parece com um grupo de jogo, com suas discussões sobre regras (mesmo sendo nossas), personagens deixados pelo caminho e muitas, muitas aventuras.

No total foram 78 episódios, cada um com pelo menos duas horas de duração. Eu nunca tinha jogado, quanto mais completado uma campanha desse tamanho, mas foi a melhor das campanhas. Cada personagem, sejam os dos meus parceiros, **Marcelo Cassaro**, **Rogerio Saladino** e **Leonel Caldela**, quanto os NPCs interpretados pelo **Guilherme Dei Svaldi** estarão para sempre guardados no meu coração. Cada música de cura do Kadeen (desculpa Aeripharian), cada carga do Lothar, cada fúria do Klunc, cada goblin no cantinho. Assim como também estarão todos os que frequentaram os chat nesses mais de três anos. Não seria o mesmo sem vocês.

E o que dizer de Nargom, meu pirata? Um personagem que perdeu o pai e teve que aprender a lutar sozinho, como eu ironicamente tive que aprender tempos depois. Suas brigas com a Lady Ayleth, as birras com Dark Lothar, a lingua afiada. Nargom e eu não somos a mesma pessoa, por mais bizarro que isso possa soar. E é muito triste dizer adeus para alguém que me fez companhia por tanto tempo.

Toda boa jornada chega ao fim e a hora da Guilda chegou.

Espero que tenha sido um bom final.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Camila Gamino, Davide Di Benedetto, Dré Santos, Enéias Tavares, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marcelo Cassaro, Marlon "Armageddon" Teske, Nina Bichara, Rafael Dei Svaldi, Rogerio Saladino, Thiago Rosa.

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Samuel Marcelino, Sandro Zambi.

Fundo de tela: Samuel Marcelino.

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Os lançamentos da Jambô na CCXP.

6 Pergaminhos dos Leitores
Perguntas sem respostas.

10 Resenhas
A História Secreta da Mulher Maravilha, *The Boys* e *Exterminador do Futuro: Destino Sombrio*.

13 Sir Holand
Omelete perigoso!

14 Dicas de Mestre
O fim da ressurreição?

22 Exterminador do Futuro
Ele não cansa de voltar.

34 Gazeta do Reinado
Portsmouth toma a Floresta de Jeyfar!

36 Caverna do Saber
Os bastidores da Guilda do Macaco.

46 Conto
O Rei Congelado, por Dré Santos.

54 Gabinete de Saladino
É a hora das bruxas no Gabinete!

58 Encontros Mortais
Três encontros prontos para sua mesa

74 Encontro Aleatório
A história do steampunk, por Enéias Tavares.

78 Pequenas Aventuras
Uma biblioteca cheia de segredos.

80 Chefe de Fase
Malévola: vilã ou injustiçada?

84 Tesouros Ancestrais
Um catálogo dos vários tipos de mestre.

88 Anteriormente...
A *Guilda do Macaco* está chegando ao fim.

90 Amigos de Klunc
Klunc não troca amigos nem por presunto!

98 Extras
Making of da capa.

Excepcionalmente este mês não temos a coluna Toolbox.

A CAPA

O monstruoso **Samuel Marcelino** traz esta capa cheia de criaturas traiçoeiras, estrelas de uma matéria incrível com encontros prontos e bem pensados, tanto para *Tormenta RPG*, quanto para *Tormenta20*! Jogadores: se cuidem!

Notícias do Bardo

Lançamentos e financiamentos coletivos de fim de ano

CCXP

O ano de 2019 já está terminando. Sabe o que isso significa? Que lá vem a CCXP! E, como é de costume, a Jambô preparou lançamentos especialmente para a ocasião.

Em primeiro lugar, teremos a nova edição de *O Inimigo do Mundo*. O clássico de **Leonel Caldela**, que deu origem à linha de romances de *Tormenta* e já conta com mais de 12 mil cópias vendidas, chega agora em edição revisada, com letras maiores e nova capa. Caldela participará da palestra *Tormenta 20 Anos*, na sexta-feira, às 14h30, com sessão autógrafos na sequência.

Na linha de *Dungeons & Dragons*, a novidade fica por conta de *Dragões da Noite do Inverno*, segundo volume das *Crônicas de Dragonlance*, de **Margaret Weis** e **Tracy Hickman**. O primeiro volume também estará disponível no evento, assim como a série *A Lenda de Drizzt*, de **R. A. Salvatore**, incluindo o recém-lançado *O Fragmento de Cristal*.

Para os fãs de quadrinhos, teremos dois títulos assinados por **Fran Briggs**. O primeiro é *A Jornada da Heroína*, uma não ficção que explica e subverte o monomito de Joseph Campbell. Já o segundo, este em parceria com **Anna Giovannini**, será *Mercenário$ Volume 4*, a continuação da história de Domenik e seu grupo de antiheróis.

Marcando presença na CCXP, haverá também a inauguração do *Selo Bast!*. Com nome inspirado na deusa egípcia das batalhas e protetora das mulheres, o novo selo editorial tem como objetivo publicar mulheres e minorias, e já emplaca de cara quatro títulos: *Navio Dragão* (de **Rebeca Prado**), *Saudade* (**Melissa Garabeli** e **Phellip Willian**), *Histórias de Terror para Crianças Estranhas* (**Rebeca Puig** e **Rebeca Prado**) e *Crônicas de Minas Gamedevs* (**Flávia Gasi** e **Kaol Porfírio**).

Para encerrar, um lançamento surpresa aguarda todos os fãs de Tormenta. Fique atento às redes sociais da Jambô para saber mais.

RPG preguiçoso

Com certeza já aconteceu de rolar aquela preguiça de preparar a aventura. Com *Através das Trevas*, o primeiro jogo de **Ramon Mineiro**, em financiamento coletivo pelo **Catarse**, a preguiça alcançou outro patamar. Ela atingiu o criador do jogo!

Apresentado como um "RPG pós-apocalíptico com regras preguiçosas", *Através das Trevas* despeja os jogadores Aqui (sim, o nome do cenário é literalmente "Aqui"), uma terra devastada pela magia desenfreada. Usando apenas três classes e dados de seis lados, o novo título mistura bom humor com improviso e aleatoriedade. Entre as recompensas no Catarse estão aventuras escritas por **Jorge Valpaços** (*Déloyal, Pesadelos Terrível*) e **Nina Bichara** (*Karyu Densetsu, Correntes*), entre outros.

Fantasia fundamentada

Fundação Triunfo, de **Tchelo Andrade**, é um jogo incomum em vários sentidos. Os jogadores assumem o papel de voluntários da organização-título, exploradores em busca da civilização perdida Pindorama para enfrentar o Mal Desconhecido que deixa os brasileiros violentos. Toda essa fantasia urbana com charme tupiniquim é ilustrada por **Wagner Kurtz** (*Shadow Fighters*).

O financiamento coletivo também é curioso. Geralmente você apoia o projeto e, como recompensa, obtém o livro por um preço promocional. Em *Fundação Triunfo*, porém, o livro vai ser disponibilizado gratuitamente para todos. O financiamento concede acesso antecipado ao livro e diversos brindes como recompensa. A ideia é chegar no público jovem de comunidades periféricas e pessoas com pouco contato com cultura pop.

Fundação Triunfo está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

Se não fossem

A Sagen Editora chega com um projeto ousado.

Forbidden Lands é um jogo premiadíssimo, ganhador de quatro Ennies, o Oscar do RPG. Aqui, os jogadores encarnam renegados e saqueadores que têm a oportunidade de fazer sua marca num mundo amaldiçoado. As regras são similares a *Mutant: Ano Zero*, publicado aqui pela Pensamento Coletivo.

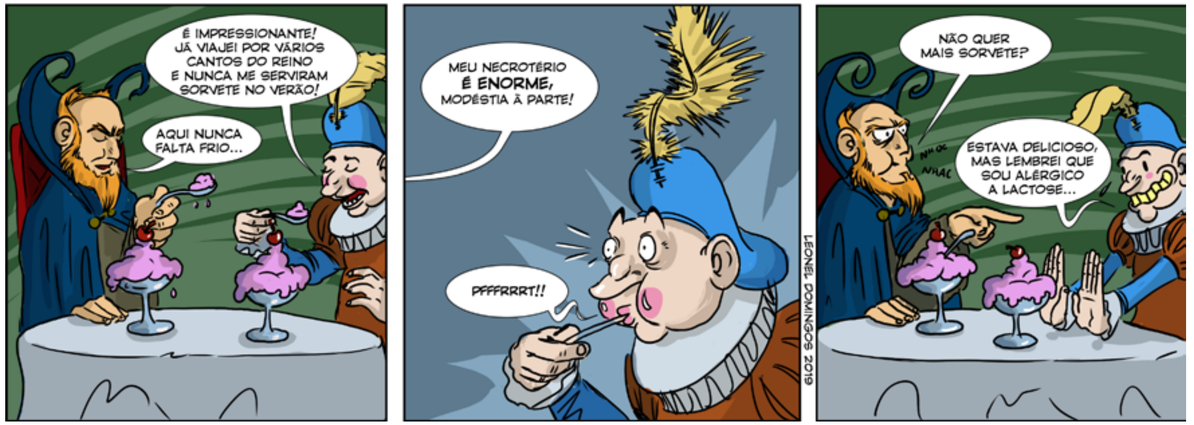
Além de contar com um cenário robusto e regras modernas, *Forbidden Lands* tem mapas detalhados e uma quantidade considerável de material inicial, incluindo livros para o jogador e o mestre, cartas para combate e até adesivos para usar no mapa. Tanto conteúdo acaba deixando o preço dos apoios um pouco salgado, mas o material é de tirar o fôlego.

Forbidden Lands está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações de todos os deuses, leais apoiadores da *Dragão Brasil*. Rumando à histórica edição 150, seguimos respondendo às dúvidas e dilemas de nossos insofismáveis leitores e...

— PALADINOOO!! Palada, meu lindo, meu fofucho! Você já sabe, não é? Você sabe sim, diz que sabe!!!

— Hã... Paladina? Que felicidade é essa? Tá falando de quê?

— Vem com essa, claro que você sabe! É a coisa mais incrível do mundo! Vai rolar em poucas semanas!

— Paladina, todo mundo já sabe que o *Tormenta20*...

— Ai, seu besta! NÃO É o *Tormenta20*, é outra coisa! Vai me dizer que não sabe mesmo?

— Como vou saber, se você não diz? Então, o que é essa coisa incrível?

— Não conto.

— QUÊ??!!

— Nem, eles vão saber na hora certa, e vão ficar tão felizes quanto euzinha!

— (Caramba, o que será? Não vejo ela assim desde que a 4E flopou...)

Golens e Druidas

Oh, bravo Paladino ou Paladina que esteja respondendo às nossas nobres perguntas, preciso com urgência. Os golens encheram meus olhos de alegria, mas trouxeram muitas dúvidas à mente.

***1)** Se o golem se transformasse em forma selvagem de druida, ele manteria sua CA de material? Ele se transformaria em uma versão construto daquele animal? Como um gorila de rocha?*

***2)** Personagens de tamanho diferente de Médio que usam a forma selvagem mudam de acordo com seu tamanho, ou se mantém? Um golem Grande que se transforma em uma forma feroz aprimorada seria Grande, ou um tamanho menor? Um halfling de tamanho Pequeno que se transformasse em sorrateiro, manteria Pequeno ou ficaria menor? E um golem Grande que se transformasse em uma forma feroz normal (tamanho Médio) manteria o Grande ou mudaria para Médio.*

***3)** Os golens sofrem a limitação dos arcanistas por conjurar magias com armaduras, sendo que a armadura deles é seu próprio corpo?*

***4)** É possível usar montarias normais com golens Médios, apesar deles serem extremamente mais pesados, ou trata eles como jogadores normais?*

Celtz Valmont, mago excêntrico de 5º nível

Só para lembrar, estamos falando da raça golem apresentada na recente *Dragão Brasil 148* (e que também será incluída no livro básico *Tormenta20*) e da nova classe druida descrita em *Tormenta20 Playtest*, disponível para os apoiadores da campanha T20.

1) Sim. Quando usa a forma selvagem, você adquire novas características, mas não perde as antigas. A forma selvagem não muda o tipo de criatura ao qual o druida pertence, nem altera seus traços raciais (exceto tamanho). O golem mantém seu bônus na classe de armadura e demais características.

2) Os ajustes de tamanho descritos na forma selvagem são apenas para personagens de tamanho Médio. Quando o druida pertence a uma raça de tamanho diferente, faça ajustes de acordo. Nos exemplos que você cita, o golem mudaria para Enorme, o halfling mudaria para Minúsculo e o golem manteria Grande.

3) Sim. Conforme o material de que é feito, o golem é considerado usando armadura leve, média ou pesada, sofrendo penalidade de armadura e todas as limitações que isso impõe, incluindo conjuração de magias arcanas.

4) Sim. Golens podem usar montarias próprias para seu tamanho. É verdade que eles são pesados mas, enfim, humanos em armaduras também são pesados!

— Anda, Paladina! Você não pode chegar toda eufórica assim e ficar escondendo o motivo! Agora me deixou curioso! Diz logo o que é esse diacho!

— Nananão! É super, supersecreto! Segredo guardado por anos e anos! Se você não sabe, é porque não teve permissão de saber!

— Sacanagem! Vai deixar os leitores zangados se não contar.

Guerra Artoniana

Saudações ao Paladino (grande guerreiro sagrado), seu algoz (pequeno guerreiro fracassado) e quaisquer outras versões presentes por aí...

Parabenizo a equipe da revista e editora pelo excelente trabalho promovido no afã da divulgação desse espetacular hobby e excelente ferramenta de ensino!

Agora, vamos às questões:

***1)** Vocês poderiam fazer uma cronologia da Guerra que assola Arton atualmente, com seus principais eventos. Ou, se algo assim já existe, teriam a gentileza de indicar onde se encontra?*

***2)** Que tal uma adaptação dos animes Magi The Labyrinth of Magic e Ajin? Wynna e Tenebra ficariam satisfeitas, tenho — quase — certeza!*

***3)** Há alguma previsão de lançamento dos atuais romances de Tormenta em versão digital? E talvez um relançamento dos anteriores nesse mesmo formato?*

***4)** Falando em romances, poderiam publicar alguma matéria que atualize o status do Panteão e seus sumo-sacerdotes, após os acontecimentos narrados nos livros recentes?*

***5)** O lançamento de Tormenta RPG como novo sistema vai inviabilizar o tradicional? Haverá material direcionando à conversão?*

***6)** Parabéns pelo concurso de contos! Foi mal, vacilei e escrevi o meu na última hora — literalmente —, senão teria feito algo mais adequado e à altura da publicação! Bem, que venha o próximo!*

***7)** Falando em contos, é possível produzi-los (assim como adaptações) e encaminhar à revista para uma eventual publicação?*

***8)** Na edição anterior, no Gabinete do Saladino, senti falta de alguns monstros: O Golem, A Múmia, e aquela criatura aquática que lembra um Tirano das Águas. Haverá uma segunda matéria para abarcar mais criaturas?*

Balzac, mestre antigo e entusiasta da valorização de vilões!

1) Por enquanto, a Guerra Artoniana vem sendo descrita aqui mesmo na *Dragão Brasil*, nas notícias da Gazeta do Reinado e também em Anteriormente na Guilda do Macaco, além de outros artigos. Todo esse extenso material deve ser compilado em futuros títulos *Tormenta20*.

2) Suas ótimas indicações serão avaliadas e consideradas como futuras adaptações em potencial, tenho quase certeza!

3) Sim, toda a linha de romances *Tormenta* deve eventualmente ganhar versão digital.

4) Sim. Como você diz, romances como *A Flecha de Fogo* e *A Deusa no Labirinto* trouxeram mudanças dramáticas ao mundo

de Arton. Fique de olho na DB e em futuros títulos *Tormenta*.

5) Não se preocupe, seus livros não ficarão inúteis! Conforme já explicado na campanha de financiamento coletivo, haverá um Guia de Conversão para adaptar materiais do atual *Tormenta RPG* ao novo *Tormenta20*.

6) Muito agradecidos, e não duvide que haverá um próximo edital. Esteja preparado!

7) Sim. Envie seu material para dragao-brasil@jamboeditora.com.br

8) Praticamente certo que Saladino não se importará nem um pouco em voltar a esse tema! Vamos esperar.

— Já sei, já sei. Você tá assim por causa da nova temporada da She-Ra...

— Não passou nem perto! É muito, muito melhor!

— Ok, AGORA sei que você só pode estar inventando!

— Será? Será que estou? Ou será algo já inventado mas ainda não realizado? Isto é, por enquanto?

— VOCÊ NÃO PODE TORTURAR OS OUTROS ASSIM!! É CONTRA O CÓDIGO DOS PALADINOS!!

Obras de Allihanna?

Saudares, guerreiros sagrados empenhados na luta contra a ignorância! Permitam-me desfrutar do conhecimento de vocês a respeito de um tema pré-histórico que tem causado certa confusão em minha cabeça.

Allihanna e Megalokk, irmãos que durante o início dos tempos povoaram a terra com suas criaturas. As criaturas de Allihanna viviam oprimidas pelas contrapartes brutais do seu irmão, a ponto dos demais deuses intervirem e isolarem as bestas de Megalokk a alguns lugares no mundo.

Mas, se Allihanna é criadora dos animais, por que em várias fontes citam que ela não é a criadora dos dinossauros, atribuindo-os a Megalokk? Allihanna ficou só com a criação dos animais modernos e fofinhos, como leões e elefantes normais, ou ela assume também a criação de animais pré-históricos, como mastodontes, tigres dentes-de-sabre e animais atrozes?

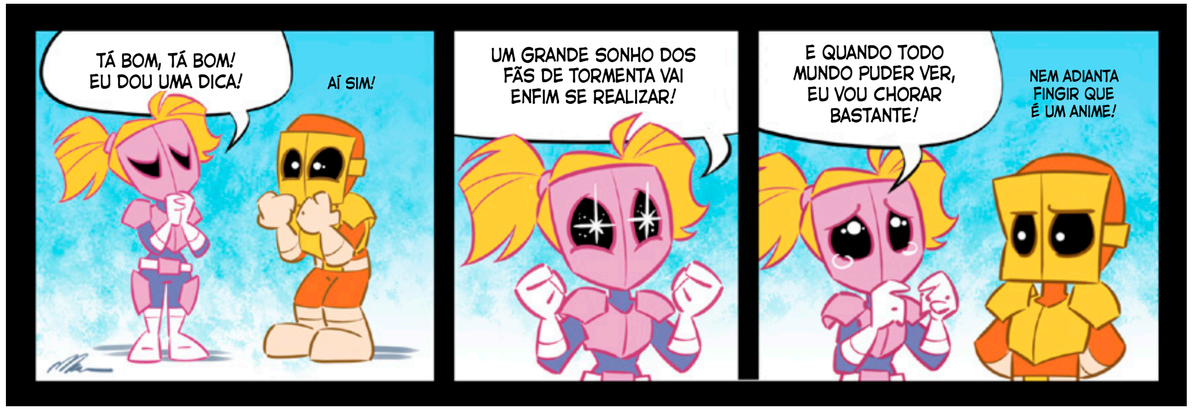
E quanto a criaturas específicas do cenário que não têm necessariamente alguma característica fantástica que os qualifique com monstros, mas têm identificação com outra divindade, como o Diabo de Keenn ou as serpentes? Fauna e flora subterrânea (como em Doherimm) e aquática (como dos rios e mares) também são criações de Allihanna?

Deixo estas questões complexas com Vossas Eminências para esta solução de Taxonomia que meu deus me deixou de lição de casa.

Máximo Poder, clérigo de Nimb

Saudações, bom clérigo. Sinto informar, mas o Deus do Caos está claramente avacalhando você. Afinal, esse assunto é motivo de grande debate entre os sacerdotes de Arton, sem que ninguém tenha resposta definitiva.

Em termos de jogo apenas, animais e monstros são ambos seres vivos não-humanoides. Animais são irracionais (Int 0, 1 ou 2), sem idioma próprio, nem poderes mágicos; monstros podem ser inteligentes e capazes de falar (embora nem todos sejam), com anatomia exótica ou bizarra, ou poderes sobrenaturais (dragões cuspidores de fogo, criaturas vegetais, gosmas disformes, demônios da Tormenta). Mesmo que alguns animais de Arton sejam estranhos, como aranhas gigantes ou ursos-coruja, ainda são tecnicamente animais — o que certamente inclui dinossauros. Mas que artoniano, em seu juízo perfeito, considera um T-Rex como animal, não um monstro?



Como você mesmo colocou, vida animal natural também existe em territórios de outras divindades, ou trazendo seus nomes. Note que muitos elementos de Arton fazem parte do portfólio de vários deuses ao mesmo tempo. Lena é a Deusa da Vida. Valkaria é a Deusa da Humanidade. Humanos são também seres vivos. Qual deusa tem mais direito a reivindicar sua devoção?

Quanto aos nomes com nomes divinos, assim como um peixe-espada não é uma espada literal, nem sempre um animal terá sido criado por um deus apenas porque este lhe empresta o nome (embora alguns realmente sejam).

Note ainda que, no cenário Reinos de Moreania, tanto Allihanna quanto Megalokk são ambos cultuados como os Irmãos Selvagens, criadores e padroeiros da raça moreau, que descende de animais naturais. Se o Deus dos Monstros pode criar animais, por que Allihanna não pode criar monstros?

Por tudo isso, a criação dos dinossauros e outros animais de grande ferocidade muitas vezes é atribuída a Megalokk, o que pode ou não ser incorreto. Claro que cada devoto de cada divindade terá uma explicação diferente, e talvez nem os deuses tenham uma resposta final. Nem mesmo Nimb. Muito menos Nimb!

— Paladina! Se não vai me contar o que é, pelo menos para com esses pulinhos e gritinhos, que coisa!

— NÃO CONSIGO! É BOM DEMAIS!

Magos Lendários

Salve meus amigos! Estou muito feliz com a Dragão Brasil, e curti demais o novo formato. Comecei no RPG jogando D&D 3.5, de feiticeiro. Assim, fiquei bem curioso em saber mais sobre os nomes Leomund, Mordenkainen e Bigby. Agradeço sugestões de materiais sobre eles, pois gostaria de conhecer mais.

Grande abraço!

Anderson Brambilla Chaves

Salve, Anderson! Qualquer jogador de *Dungeons & Dragons* logo reconhece esses nomes nos títulos de algumas magias clássicas. Diz a lenda que eram nomes de personagens de Gary Gygax, um dos criadores de D&D, ou emprestados de seus colegas de jogo. Alguns deles pertenciam ao Círculo dos Oito, uma aliança formada por personagens de Gygax: Mordenkainen (mago), Yrag (guerreiro), Bigby (mago), Rigby (clérigo), Zigby (anão), Felnorith, Vram e Vin (elfos; no antigo D&D, elfo era uma classe). Mais tarde juntariam-se a eles Rary, Otiluke, Drawmij, Tense, Nystul e Otto.

Todos esses personagens existem em *Greyhawk*, o mais antigo mundo de campanha de D&D. Você pode aprender mais sobre esses personagens em títulos *Greyhawk*, embora sejam bem difíceis de achar hoje em dia.

— Ain, tá bom, tá bom! Vou dar uma dica, presta atenção.

— Ufa, finalmente!

— Hum, bom... É uma coisa muito esperada e... Tem pelo menos uma pessoa muito importante envolvida!

— Mas *Death Stranding* já saiu!

— Palada, lindo, você NÃO VAI estragar meu bom humor! Aqui, dá um abraço!

— Hã... tá... (Será que eu aviso as autoridades, ligo pra emergência...?)

#EuJáSei

Caríssimos Paladinos. Em primeiro lugar, gostaria muito de agradecer à Jambô e aos autores de Tormenta por sua presença na Feira do Livro de Porto Alegre. Eu estava na plateia durante a palestra de vocês e, portanto, estou sabendo da novidade! Muito, muito obrigado mesmo por esse presente! Como combinado, estou mantendo segredo. Não contei para ninguém, não postei nada em lugar nenhum. Estou aguardando ansioso para desfrutar esse novo trabalho de vocês, tenho certeza que será tão bom quanto os demais. Obrigado de novo e parabéns pelo sucesso!

Anônimo (porque não quero saber de perguntas)

— COMO É?!! Por que todo mundo está sabendo, menos eu?! Ficamos até sem espaço para Lendas Lendárias! Paladina, você precisa me contar!!

— Paciência, Palada, meu lindo! Agora não demora. Segura as pontas só mais um pouquinho.

— Isso não faz sentido nenhum! O que pode ser? Por que você está tão bem-humorada? Você não é assim!

— Não sou? Você sabe como eu sou? Será que sabe mesmo?

— O QUE ISSO QUER DIZER?!!

A HISTÓRIA SECRETA DA MULHER MARAVILHA

O homem e as mulheres por trás da heroína

Tenho o costume — se bom ou ruim julguem vocês — de comprar livros sem ter muita ideia sobre o que exatamente eles tratam. Se por um lado acabo tendo algumas decepções, por outro tenho gratas surpresas.

A História Secreta da Mulher Maravilha, de **Jill Lepore**, foi uma destas boas surpresas que a literatura me trouxe.

Imaginei que encontraria a história da origem da heroína, quando e como foi criada, talvez algumas citações tão perdidas no meio dos quadrinhos que poucos fãs conhecessem; o que encontrei, entretanto, foi um livro absolutamente mais profundo do que isso. *A História Secreta da Mulher Maravilha* volta no passado – muito no passado – até a história de **William Moulton Marston**, criador da heroína.

Marston estudou em Harvard na época do Sufrágio Feminino nos Estados Unidos. Ao lado da namorada – depois esposa – **Sadie Holloway**, que estudara em uma das primeiras universidades femininas do país, acabou se envolvendo a fundo na questão dos direitos das mulheres.

O livro é um lindo apanhado da história de vida de Marston, ainda mostrando, parte a parte, onde cada fato teve influência na criação da Mulher Maravilha: se tornou doutor em Psicologia, foi o inventor do famoso detector de mentiras, graduou-se em Direito e escreveu roteiros para o cinema, além de seu trabalho com quadrinhos. Todas estas experiências aparecem com clareza nas HQs: segundo o livro, Marston tinha muita dificuldade em mentir, e suas histórias eram inspiradas em acontecimentos reais, pessoas reais. A obra demonstra essa relação entre ficção e realidade trazendo, junto com o texto, quadrinhos da Mulher Maravilha para comparação.

Muito mais do que a história de criação da personagem, o livro conta a luta pelos direitos das mulheres, contextualizando historicamente a importância da criação de Marston para a época.

É muito gostoso ler como a história de criador e criatura se cruzam e fazem parte da própria história dos Estados Unidos. Longe de ser maçante, Lepore consegue misturar estes dois mundos ao de forma leve e divertida.

Posso ser um pouco suspeita pra falar, uma vez que são assuntos que me interessam muito e convergem numa única obra, mas é um livro fantástico, com um trabalho de pesquisa incrível! Minha conclusão, ao terminar a leitura é que, diferente do que falam, a Mulher Maravilha não tem apenas influência das mulheres que Marston amou (ele viveu em uma relação polígama até o fim da vida), mas de todas as pessoas que passaram por ele de alguma forma.

Se você gosta da Mulher Maravilha, este livro é pra você. Se você gosta de história americana, este livro é pra você. Se você gosta de ler sobre a luta pela liberdade feminina, este livro é pra você. No fim, é um livro para todos e todas.

CAMILA GAMINO

EXTERMINADOR DO FUTURO: DESTINO SOMBRIO

Triste fim (?) de uma franquia querida

***Exterminador do Futuro: Destino Sombrio* é a mais nova tentativa de revitalizar a franquia Exterminador do Futuro. Enquanto os dois primeiros filmes são clássicos que revolucionaram a ficção científica no cinema, nenhuma das sequências posteriores teve o mesmo impacto.**

Já tivemos uma continuação direta que colocava **Arnold Schwarzenegger** contra uma exterminatrix, um pseudo-reboot centrado no futuro pós-apocalíptico e um reboot de verdade. Depois disso tudo, **James Cameron** retornou como produtor e esse sexto filme prometia ser um retorno à glória de *Exterminador do Futuro* e *Julgamento Final*.

O roteiro de **David S. Goyer** (*Batman v Superman*) ignora os acontecimentos de todas as ramificações da franquia, concentrando-se apenas na base sólida estabelecida pelos dois primeiros filmes. Infelizmente, a influência deles termina ali. Em vez de evocar temas como a inevitabilidade do destino ou auto-sacrifício como expressão de livre arbítrio, *Destino Sombrio* se limita a repetir fórmulas e estabelecer cenas de ação — de fato, executadas com competência invejável.

Sarah Connor (**Linda Hamilton** na melhor atuação do filme) tem o filho assassinado por um exterminador, mesmo depois terem evitado o julgamento final. Anos depois, a jovem Dani Ramos (**Natalia Reyes**, esforçada mas claramente perdida) é atacada por um novo modelo de exterminador (**Gabriel Luna**, competente mas medíocre) e defendida pela ciborgue Grace (**Natalia Reyes**, levando o filme mais a sério que todo o resto da equipe).

Quando o novo exterminador se mostra demais para as duas, Sarah Connor faz uma das entradas triunfais pelas quais a franquia é merecidamente lembrada e as salva. A partir daí o filme estabelece que a Skynet nunca existiu, mas outra inteligência artificial maligna (Legião) surgiu em seu lugar.

Obviamente **Arnold Schwarzenegger** retorna no papel de um exterminador modelo T-800. Sacrifícios múltiplos e um gancho para uma possível continuação estão inclusos no pacote.

Infelizmente, mesmo com a direção do badalado **Tim Miller** (*Deadpool*) o filme não empolga, caindo nas mesmas falhas de seus antecessores. Continuações são derivativas por natureza, mas em *Exterminador do Futuro* só o que os filmes subsequentes fazem é tentar desesperadamente chegar aos pés dos originais.

Sem a ousadia do primeiro *Exterminador do Futuro* ou os efeitos especiais revolucionários de *Julgamento Final*, Destino Sombrio comete exatamente o mesmo erro que *A Salvação*, *Gênesis* e *A Rebelião das Máquinas*: de tanto se esforçar para repetir o sucesso dos primeiros, esquece de tentar ser bem-sucedido por conta própria, sucumbindo à mediocridade.

Divertido, mas facilmente esquecível.

THIAGO ROSA

Para saber mais sobre a trama do filme, incluindo muitos spoilers, *confira nossa adaptação nesta edição!*

THE BOYS

Super-influencers

Em algum momento da sua vida de fã de quadrinhos, você já deve ter ouvido *"Este filme/série/HQ tem como premissa 'Como seria o mundo real se os super-heróis existissem de verdade"*.

É uma ideia que ganhou força e ficou famosa quando **Alan Moore** lançou *Watchmen*, numa época em que você provavelmente não tinha nascido. De acordo com o meu roteirista inglês barbudo e mal-humorado favorito, era para ser uma crítica, não uma fórmula. Mas virou fórmula mesmo assim, repetida à exaustão, com níveis variados de sucesso e fracasso.

Por conta de tudo isso, você provavelmente vai ouvir — ou já ouviu — que *The Boys*, série lançada pela Amazon, tem como premissa esse rolê todo que eu expliquei nos parágrafos anteriores. Bom, não é exatamente isso. A premissa de *The Boys* é: o que aconteceria se heróis existissem e fossem cuzões para caralho, como *influencers* e estrelas intocáveis?

Não tem nada a ver com o mundo real necessariamente. Tem a ver com pegar um aspecto e elevar à enésima potência. Muito mais para a sátira do que um exercício de especulação.

Isso posto, em *The Boys* os supers não são necessariamente o exemplo de pureza e ideais de justiça a que estamos acostumados. Bem longe disso, na verdade. Cada um deles trabalha para o conglomerado Vought, que cuida de suas imagens, arruma missões, encobre escândalos e deposita o salário todo mês. Para a população, entretanto, os Sete — praticamente uma Liga da Justiça — existem para proteger o planeta de todo e qualquer mal.

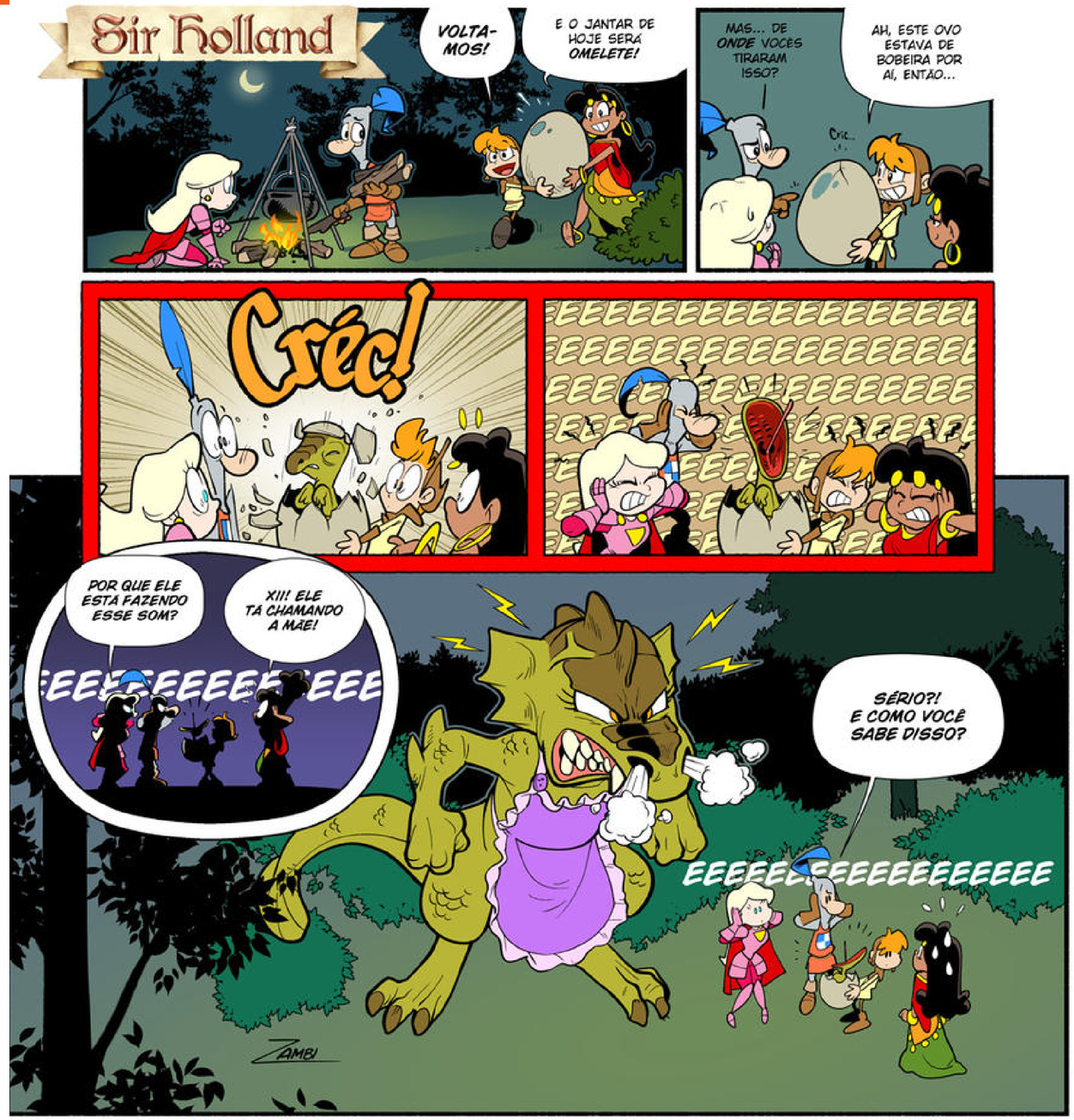
A série foca na vida de Hughie (**Jack Quaid**), um jovem que vê tudo virar de cabeça para baixo depois da morte de sua namorada num acidente com Trem Bala (**Jessie T. Usher**), um dos membros dos Sete. Sua sede de justiça não passa despercebida por Billy Bruto (**Karl Urban**), líder de um grupo de renegados disposto a fazer com que cada herói pague por seus crimes e negligência. Outra personagem principal é Luz-Estrela (**Erin Moriarty**), uma jovem heroína vinda do interior dos Estados Unidos e prestes a fazer parte do maior supergrupo do planeta.

É claro que as coisas não são assim tão simples e os oito episódios de *The Boys* (muito bem aproveitados, inclusive) trazem reviravoltas o suficiente para que você questione quem está certo e quem está errado.

A qualidade dos efeitos visuais é de primeira, e deixa bem claro o nível da aposta dos produtores. A estética colorida dos uniformes e cenários torna ainda mais absurdas as situações em que os personagens se metem. E se tudo parecer hiperviolento e maluco demais, não estranhe: a série se baseia na HQ de mesmo nome, escrita por **Garth Ennis**, roteirista de *Preacher* (que também virou série pela Amazon, inclusive; mas isso é assunto para outra hora).

Se você quer um sossego do bom mocismo marvete e não tem medo de ver seus ideais super-heroisticos destruídos, The Boys é uma bela de uma solução.

J.M. TREVISAN



DICAS DE MESTRE

Porque as magias que trazem seu herói de volta à vida podem ficar de fora de *Tormenta20*

Em *Dark Souls* você volta... e morre!

Ressurreição não!

Eu sei, eu sei. Morte e ressurreição. Nem de longe, assuntos inéditos nas colunas da DB. Mas ora, pitombas, se personagens podem voltar da morte, textos também podem!

Em *Tormenta RPG*, assim como muitos outros jogos — sejam RPGs ou videogames —, personagens jogadores podem morrer. Sem morte não há risco, não há valor no esforço pela vitória. Mas a importância desse evento é diferente em cada jogo, cada gênero ou estilo.

Alguns jogos, de alta dificuldade, adotam a *permadeath* — do inglês *permanent death*, "morte permanente". Aqui, quando o personagem morre, ele fica morto. Não há formas de ressurreição. O jogador precisa recomeçar do zero, ou continuar com outro personagem. Uma forma mais branda é quando existe certo número de "vidas", sendo que a morte permanente (ou game over) só acontece quando todas se esgotam; fórmula clássica em arcade games dos anos 80-90 (e também no RPG *Paranoia*).

Em outras vezes, a morte não é permanente, não obriga você a recomeçar o jogo inteiro, mas mesmo assim penaliza o avanço do jogador de alguma forma. O personagem recua até um save point, ou início da fase, ou perde pontos de atributo/níveis de experiência quando ressuscitado. Conforme a natureza do jogo — um FPS ou MOBA, por exemplo —, "morrer" significa apenas ficar sem jogar por alguns momentos (que podem, no entanto, ser decisivos para o time). Também existem os MMO, onde "morrer" é igual a voltar para a entrada da masmorra, ou para sua cidade inicial.

E em muitos RPG games, as mortes só acontecem quando a história assim determina. Não importa quantas vezes Aerith seja metralhada, esquartejada ou mastigada por monstros ao longo das batalhas; ela será morta apenas quando atacada por Sephirot, conforme o roteiro. (Nem vem, jogo com mais de vinte anos não conta como spoiler!)

Voltando ao bom e velho RPG de mesa, trapacear a morte pode ser um tanto fácil demais. Em *3D&T Alpha*, esse querido chuta-balde, ser Imortal custa só 1 ponto. Em *Tormenta RPG* e outros, pode ser conseguido em níveis medianos. Como qualquer mestre experiente sabe, jogos que oferecem formas de ressuscitar personagens podem trazer problemas imensos, podem estragar momentos teatrais, até aventuras inteiras. Pense naquele NPC que morre de forma dramática, transmitindo uma importante mensagem final para os heróis. Pense na cena totalmente arruinada quando o clérigo apenas decide gastar 5PM e reviver os mortos.

Como resolver isso? Como evitar que ressurreições estraguem o jogo? Como evitar que sejam banalizadas? O futuro *Tormenta20* talvez recorra a uma solução extrema.

A "Morte" do Superman

Vamos começar com uma pergunta importante: ressurreição sem limites é realmente um problema? Sim, é!

Quadrinhos de super-heróis são um exemplo perfeito de como a banalização da morte/ressurreição prejudica as histórias. Você sabe muitíssimo bem: nos comics, quando um personagem importante morre, é certo que ele vai voltar (na verdade, os não-importantes também). Regeneração, clonagem, viagens no tempo, universos paralelos, necromancia, mortes forjadas, intervenção de entidades cósmicas — a lista é interminável.

Quando *A Morte do Superman* foi divulgada em 1992, o evento surpreendeu e assombrou apenas os leigos — cumprindo seu objetivo, que era atrair grande público e explodir em vendas. Ninguém aceitava que o maior super-herói do mundo morreria. Ninguém, exceto qualquer leitor habitual de HQs, mais que acostumado a heróis e vilões morrendo e voltando. Com efeito, após um curto período com quatro outros "super-homens" estrelando suas revistas, o Super origi-

nal voltaria. Legítimo "pega-trouxa", que ensinou ao mundo não-nerd sobre a realidade das mortes nos quadrinhos.

Nos dias de hoje, esse cenário mudou um pouco. Muitas HQs de supers trazem um tom mais sombrio e trágico, com mortes (supostamente) definitivas. Em outras, os supers realmente morrem — sendo substituídos por outras pessoas que assumem seu uniforme. Mesmo assim, quase qualquer morte em quadrinhos de super-heróis é insípida, sem impacto, sem significado. Não apenas sabemos que o morto pode voltar, mas sabemos que vai voltar. Cedo ou tarde.

Quando seus jogadores têm fácil acesso a ressurreição, o mesmo acontece em sua campanha. Um evento dramático, perda dolorosa, verdadeira tragédia, simplesmente não importa. Todos sabem que o herói caído voltará. Todos sabem que o vilão derrotado voltará. Se você busca esse clima de super-heróis em sua mesa de jogo, não existe o menor problema. Mas não é como a maioria dos grupos prefere.

Um jogo com mortes facilmente reversíveis é como jogar um game em *god mode*: divertido no começo, mas logo fica enfadonho. Repetindo, sem morte não há risco, sem risco não há emoção, tensão. Não há temor pela derrota ou satisfação pela vitória. Quando morrer é apenas um aborrecimento momentâneo, combates perdem todo o sentido: qual o problema em ser derrotado, se você sempre pode voltar e tentar de novo? Se as pessoas voltam da morte perfeitamente bem, por que alguém deveria se importar quando morrem?

Consequências

Sim, consequências. Uma excelente forma de lidar com abusos de ressurreições. Na verdade, uma excelente forma de lidar com qualquer apelação dos jogadores.

Vamos combinar, voltar dos mortos e sair por aí como se nada especial houvesse acontecido não faz o menor sentido. Não se trata de conjurar uma magia de 5° nível, receber o benefício e seguir em frente. Ressuscitar é um evento extraordinário, um divisor de águas, uma reviravolta total. Diante de tal milagre, o universo não fica indiferente. Coisas acontecem. Coisas mudam.

Como mestre, você tem o direito de imaginar todo tipo de efeito colateral pós-ressurreição — algo que faça um jogador pensar melhor antes de arriscar a vida. Em versões antigas de *D&D*, voltar à vida custava níveis de experiência, ou pontos de atributo. Você também pode penalizar o ressuscitado de formas mais criativas, condizentes com o próprio mundo de campanha. Ele será visto como um algum santo milagroso, procurado por aqueles em necessidade? Será considerado algo não-natural, como um morto-vivo ou demônio? Animais passarão a temê-lo? Pesadelos vão dificultar seu repouso?

Vamos tomar como exemplo a ***Guilda do Macaco*** (você sabe, a campanha oficial online com os autores de *Tormenta*). *Atenção: os próximos parágrafos contêm fortíssimos spoilers de episódios passados, pregressos e pretéritos. Se você ainda não viu todos, esteja avisado!*

Ao longo destes mais de três anos de campanha, agora em seus momentos finais, houve mortes de personagens jogadores. Em alguns casos, eles não voltaram. Em outros, a Guilda conseguiu trapacear a morte. Mas houve consequências em todas as vezes.

Quando Klunc o Bárbaro recebeu de uma rainha fada a chance de realizar um desejo, pediu pela ressurreição de um companheiro caído. Este realmente voltou à vida — mas, por capricho das fadas, Klunc pagou um preço: perdeu sua alegria de viver, seu entusiasmo por aventura e peleja. Em termos de jogo, não podia mais entrar em fúria, apenas a habilidade principal de um bárbaro! Voltaria ao normal apenas algumas sessões mais tarde.

Em outra ocasião, quando um comandante Purista convenceu Klunc a desferir um ataque mortal contra um companheiro com pura conversa fiada (foi exatamente o que aconteceu, está documentado em vídeo, não adianta o **Guilherme** negar!), esse golpe contra Lothar infelizmente foi um acerto crítico. O dano era suficiente para matar o paladino do **Leonel**, e também seus três ou quatro personagens seguintes! Mas Caldela, que de bobo não tem nada, invocou uma regra obscura para conseguir uma intervenção divina. Após uma rolagem difícil, os deuses impediram a morte de Lothar, mas a um custo terrível; em vez do paladino, o machado de Klunc mataria seu fiel cavalo, Trebuchet.

Mais tarde, a bordo de um navio mágico voador, após uma série de rolagens desastrosas, Klunc se perderia para sempre no vazio entre os mundos. Neste caso não houve ressureição, mas algo parecido: Klunc vinha passando por trocas de identidade, mudando de bárbaro para mago e vice-versa. Na ocasião, sua "metade mago" habitava um orbe responsável pelo funcionamento da embarcação arcana. Após sua transferência para um NPC construto que acompanhava o grupo, isso resultou em um novo personagem — um mago golem poderoso, mas muito mais frágil.

Nenhuma destas ressurreições foi banal, sem significado. Todas foram dramáticas, trazendo grandes mudanças. E consequências.

Limites e Desafios

Uma maneira de evitar que a ressurreição mantenha uma carga dramática seria evitar que ela seja automática. Definir limites.

Assim como alguns videogames têm "vidas", talvez a quantidade de ressurreições possível para cada personagem também seja limitada. Digamos, um valor igual a seu

modificador de Constituição, ou seu nível de experiência, ou qualquer número arbitrário como "três". Em Arton, clérigos do deus Thyatis têm poderes de ressurreição mesmo em níveis baixos — mas não podem trazer de volta a mesma pessoa duas vezes. Assim, os colegas de grupo ficam cientes de que não podem abusar do companheiro clérigo.

Outra maneira de frear apelões é adicionar uma chance de falha: mesmo após conjurar a magia certa, mesmo após gastar componentes materiais, o ressuscitado ainda precisa ser bem-sucedido em algum teste (como acontecia no antigo *Advanced Dungeons & Dragons*). Ainda que esse teste seja muito fácil, poderá falhar. Isso sem mencionar uma reencarnação, muito possivelmente transformando o personagem em algo que ele não quer ser! Essas providências bastam para tornar qualquer jogador muito mais cauteloso quanto a morrer.

Você pode pensar em limites muito mais interessantes — por exemplo, alguma forma de provação. Digamos que, ao morrer, sua alma viaja para um dos Reinos dos Deuses. Quando chamada de volta ao plano material pela magia dos clérigos, seu retorno não é permitido ainda. Antes, há um desafio a ser vencido. Derrotar em combate algum guardião dos portões do além-vida. Encontrar o caminho através de um labirinto. Escalar um abismo enquanto outros mortos tentam agarrá-lo. Convencer a própria divindade que ali governa (ou outro ser cósmico poderoso) a autorizar seu retorno. Mesmo que nada disso esteja nas regras, tornará o evento muito mais empolgante que uma simples conjuração de magia.

Neste caso, existe um inconveniente. Enquanto o personagem morto enfrenta seu teste pessoal em busca da ressurreição, os outros jogadores são forçados a esperar — o que nunca é bom. Pense em formas de envolvê-los. Seja por sua ligação poderosa, interferência divina ou puro poder da amizade, os heróis de alguma forma conseguem apoiar o colega caído em seu retorno. Suas vozes são ouvidas, enviando encorajamento (e bônus) ao amigo. Suas presenças astrais são percebidas, até lutando ao seu lado. Não foram poucas as vezes em que Ultraman e outros heróis tokusatsu ressuscitaram graças ao clamor de seus companheiros.

Algum jogador pode reclamar quanto a essas condições extras. *"Ain, mas tá na regra que a magia é assim, eu volto e pronto!"* Se o grupo concordou em jogar estritamente pelas regras oficiais, ele terá razão. Portanto, antes da campanha começar, avise que está adotando regras da casa. Avise que ressurreições serão não-automáticas, desafiadoras. Avise, por mais óbvio que pareça: a morte pode não ter volta!

T20: Remoção (Quase) Total?

Óbvio, você pode apenas decidir que ninguém ressuscita. O clima do jogo mudará por completo; jogadores menos audaciosos e mais precavidos, estratégicos, ponderando cada movimento. Será como nos tempos de AD&D e outros jogos de décadas atrás, muito mais perigosos.

Isso resolve vários problemas, mas também cria outros maiores. Levanta perguntas. O que acontece, então, quando um personagem morre?

O jogador não pode mais participar? Péssima ideia, nem pense nisso — a diversão do grupo sempre será mais importante que a trama ou as regras. O jogador constrói outro personagem para juntar-se ao grupo? Essa foi a solução utilizada na *Guilda do Macaco*, mas ela tem seus revezes. Não existe tanta ligação afetiva com o novo personagem — nem por parte do jogador, nem do grupo. Semanas, meses ou anos de camaradagem se perdem. Por algum tempo ele será um estranho no ninho.

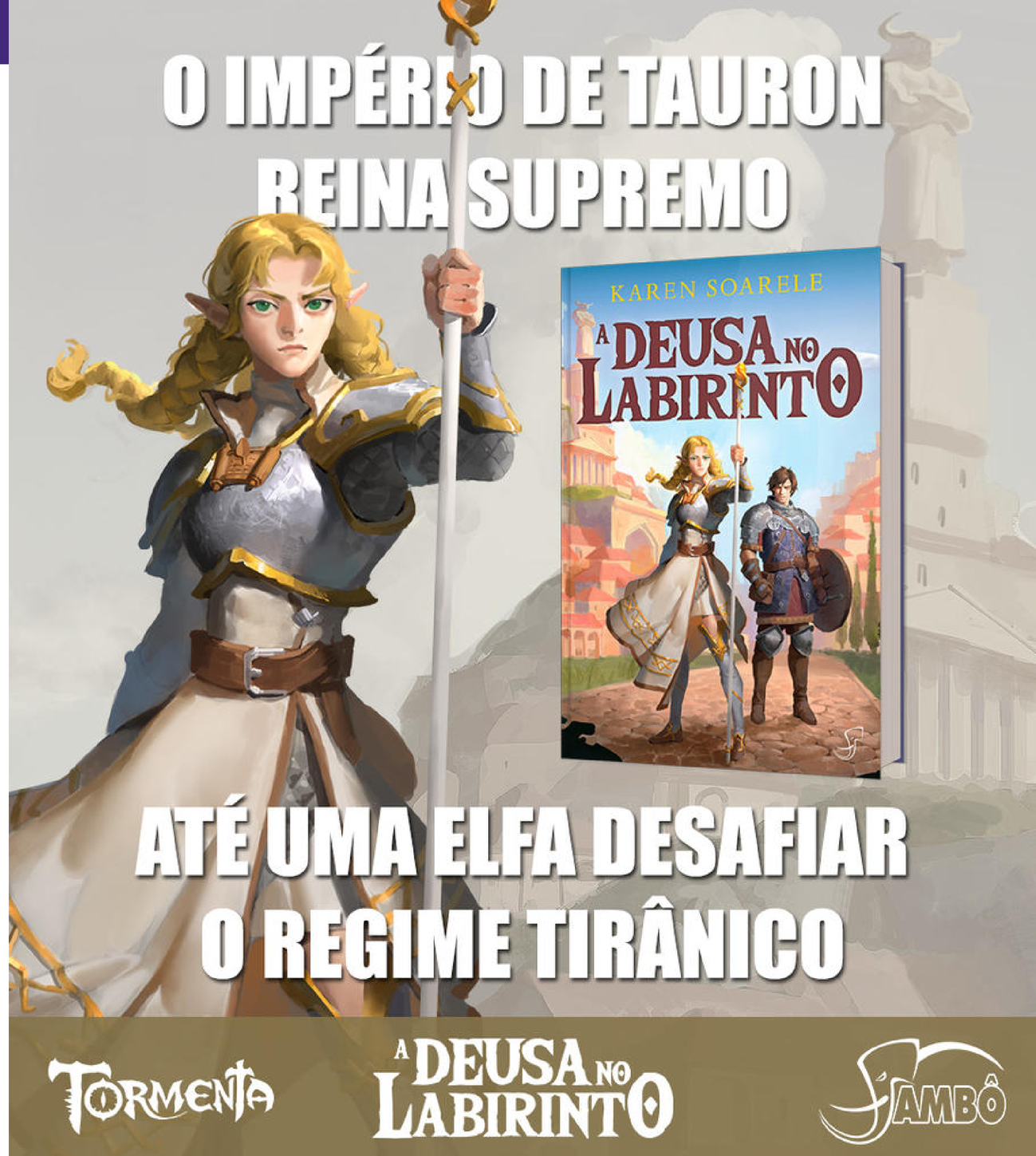
Para alguns jogadores, especialmente veteranos, isso não é nada. A experiência de incorporar um novo herói, reconstruir sua relação com os demais, pode até ser empolgante, estimulante. Para outros, no entanto, pode trazer um sabor amargo de perda.

Você pode optar por um meio-termo (o que é mais parecido com *AD&D*). Magias como reviver os mortos, reencarnação e ressurreição não existem, mas poderes extremos como ressurreição verdadeira, desejo ou milagre ainda podem reverter a morte. A menos que os personagens sejam de nível muito avançado, ter acesso a esses poderes pode exigir uma aventura inteira, ou mesmo uma campanha. Sem muito esforço, você será capaz de apontar heróis que embarcaram em longas jornadas com o propósito de ressuscitar um ente querido.

Embora o assunto ainda esteja em debate, essa pode ser a abordagem escolhida para *Tormenta20*. Ressurreições só podem ser realizadas por personagens muito poderosos. Apenas os clérigos de Thyatis, o Deus das Segundas Chances, seriam capazes de ressuscitar em níveis mais baixos — e ainda estariam sujeitos a certas limitações.

O que você acha? Se está entre os apoiadores da campanha *Tormenta20*, não deixe de informar sua opinião. Se não está, os Pergaminhos dos Leitores também existem para isso!

PALADINO



IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

O futuro da luta entre humanos e máquinas está na sua campanha de 3D&T e M&M

EXTERMINADOR

O futuro pode ser assustador, especialmente conforme vai se aproximando do presente. Em *Exterminador do Futuro*, as máquinas não só enfrentaram a humanidade numa guerra, como ganharam. Vencer no presente já é difícil, mas os heróis ainda precisam se virar do avesso para evitar que o passado seja alterado. Com essa premissa digna de aventura de RPG, não é surpresa nenhuma estarmos falando desta aclamada série!

O diretor **James Cameron** é lembrado principalmente por seus recordes de bilheteria em *Titanic* e *Avatar*, mas o que catapultou a carreira do visionário diretor foi o mundo distópico de *Exterminador do Futuro*. As cenas icônicas e frases de efeito do filme, bem como de sua continuação, são repetidas à exaustão até hoje, servindo de referência para toda uma geração de artistas e criadores, inclusive os mais improváveis. Uma nota recorrente nos mangás de *Rurouni Kenshin* é a vontade do autor de apresentar um adversário inspirado no Exterminador do Futuro!

Como contece com todo sucesso, a franquia, com o tempo, se expandiu em diversas mídias. Apesar de contar com três filmes mais recentes (*A Rebelião das Máquinas*, *A Salvação* e *Gênesis*), uma série de TV (*As Crônicas de Sarah Connor*), quadrinhos publicados por nove editoras diferentes e muitos videogames, o filme lançado em 2019 decidiu abandonar todo esse material e se concentrar apenas nos dois primeiros (e mais bem recebidos) filmes. Considerando que *Destino Sombrio* marca o retorno de James Cameron como produtor, quem somos nós para discutir?

Esta matéria contém MUITOS spoilers!

O Exterminador do Futuro

No distante futuro de 1997, um computador criado para gerenciar toda a rede de defesa dos Estados Unidos adquire consciência. Ao perceberem o perigo, vários pesquisadores tentam eliminá-la. Diante dessa experiência, a inteligência artificial conhecida como Skynet determina que a humanidade é uma ameaça.

Em 2029, já se passaram muitos anos desde que a Skynet roubou os códigos de lançamento de todas as bombas nucleares dos Estados Unidos e as lançou contra alvos russos, provocando uma guerra que devastou todo o planeta. Os poucos humanos sobreviventes são caçados por robôs e enviados para campos de concentração. Alguns morrem, outros são usados como escravos e marcados com códigos de barra. Com a humanidade à beira da extinção, se escondendo no subterrâneo e sobrevivendo numa miséria perpétua, a única esperança reside em um homem chamado

John Connor. Líder da Resistência, John conhece táticas para enganar as máquinas e conseguir enfrentá-las. Prestes a destruir essa inteligência artificial tirana e vencer a guerra, John descobre um plano da Skynet para voltar no tempo e matar sua mãe, Sarah Connor, antes mesmo do nascimento do líder da Resistência. O tenente Kyle Reese se oferece para ir ao passado proteger Sarah, mesmo sabendo que nunca poderá voltar para casa.

Em 1984, um exterminador modelo T-800 rouba uma loja de armas e mata duas mulheres chamadas Sarah Connor antes de localizar seu alvo correto. Mesmo com toda a tecnologia do futuro, a Skynet sabia apenas o nome e a cidade de residência de seu alvo. Quando visita a casa da futura mãe de John, o robô assassino mata mais duas pessoas e consegue descobrir a aparência de Sarah e que ela está em uma boate.

A boemia da personagem de **Linda Hamilton** não a protege por muito tempo, já que o vilão interpretado por **Arnold Schwarzenegger** a alcança e somente a intromissão do soldado Kyle, disparando com uma espingarda roubada da polícia, a salva.

Após uma perseguição que envolve a força policial, os heróis são presos, o soldado viajante do tempo é interrogado e o exterminador recua para obter mais munição. Assim que está pronto, o robô assassino invade a delegacia fazendo o que faz de melhor. Felizmente, Kyle e Sarah conseguem usar a confusão para escapar. Num hotel, o soldado revela que sabia a identidade de Sarah por ter recebido uma foto dela. Os dois humanos acabam se envolvendo. Por sua vez, o exterminador mata a mãe de Sarah e se faz passar por ela no telefone, descobrindo sua localização. O latido de cachorros os alerta da presença do exterminador.

Numa nova perseguição, os heróis conseguem fazer com que o robô assassino seja pego numa explosão. Com sua máscara biológica destruída, o exterminador sai das chamas em uma das cenas mais icônicas da história do cinema. Kyle, já ferido, tenta eliminar o robô de todas as formas possíveis. Num ato desesperado, ele explode a si e ao exterminador ao mesmo tempo, mas não adianta. Cabe a Sarah, num esforço desesperado com uma prensa hidráulica, dar cabo da ameaça vinda do futuro.

Grávida de Reese, Sarah se afasta da sociedade e tira uma foto. Essa mesma foto seria dada por seu filho, John Connor, a um soldado chamado Kyle Reese no futuro, fechando o laço temporal.

O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final

Dez anos depois do primeiro filme, John Connor é um delinquente juvenil. Sua vida até então foi repleta de treinamento enquanto ele e a mãe viviam à margem da sociedade e encontravam os mais diversos mentores para a criança, especialmente na área do uso de armas, tecnologia da informação e espionagem. Quando Sarah tenta explodir uma fábrica de computadores e é presa, John acaba adotado por um casal e basicamente torna a vida deles um inferno.

A vida do menino muda quando um novo exterminador, agora deit de metal líquido, o modelo T-1000 interpretado por **Robert Patrick**, é enviado para assassiná-lo. A Resistência envia, dessa vez, um outro exterminador para impedi-lo, um modelo T-800 modificado, interpretado novamente por Arnold Schwarzenegger.

Após ser perseguido pelo T-1000, o futuro líder da Resistência acaba criando um laço com o personagem de Schwarzenegger e estabelece padrões morais para o robô, ordenando que ele não mate humanos. Finalmente acreditando nas histórias de sua mãe, John é informado pelo exterminador aliado que o inimigo provavelmente vai matá-la e assumir sua identidade, um dos poderes do novo modelo. John e o exterminador decidem libertá-la. Assim que Sarah é libertada do hospital/prisão onde estava internada, o exterminador interpretado por Schwarzenegger protagoniza outra das cenas marcantes do filme com a frase icônica "Venha comigo se quiser viver". Com o T-1000 em seus calcanhares, os Connor e o exterminador tentam se esconder. Enquanto John e o robô se tornam cada vez mais próximos, Sarah tem um pesadelo e decide matar o homem que vai criar a Skynet para evitar seu surgimento. Quando percebem seu objetivo, John e o T-800 partem em seu encalço.

Sarah não é capaz de assassinar o futuro criador da Skynet, Miles Bennet Dyson, diante de sua família. Porém, a chegada de John e do exterminador convencer Dyson dos perigos que sua futura invenção causará. O grupo logo descobre que a pesquisa da Cyberdyne é baseada no braço do primeiro T-800, recuperado da prensa hidráulica que Sarah usou para destruí-lo no primeiro filme.

Eles logo percebem que precisam destruir todos os traços de tecnologia do futuro. Invadindo a matriz da Cyberdyne, os heróis enfrentam o T-1000 em um último confronto, até que o T-800 reprogramado consegue por fim destruí-lo, jogando-o num tonel de metal derretido. O próprio T-800 se sacrifica para evitar que sua tecnologia seja usada para criar a Skynet. Sarah e John mudam o futuro, evitam o surgimento da Skynet e evitam a guerra nuclear.

O Exterminador do Futuro: Destino Sombrio

Quase trinta anos se passaram desde o primeiro filme. A Skynet nunca foi criada. O Julgamento Final não ocorreu. Mas isso não quer dizer que Sarah Connor vai ficar em paz…

Um novo tipo de exterminador é enviado para matar Dani Ramos, a futura líder da Resistência. Para protegê-la, é enviada a ciborgue Grace.

Dani vive com sua família e trabalha numa fábrica. Enquanto conversa com seu irmão, que demonstra o medo de ser substituído por um robô. Eles acabam sendo atacados por um novo modelo de exterminador, o Rev-9. Felizmente, Grace consegue salvá-los e eles escapam. Durante a perseguição eles descobrem que esse novo exterminador consegue se dividir em duas entidades. Uma delas é seu endoesqueleto, similar ao T-800 sem sua máscara biológica. A outra é seu exterior de metal líquido, similar ao T-1000. Diante dessa dificuldade, o irmão de Dani morre. As heroínas sobrevivem apenas graças à chegada de Sarah Connor, que ataca o exterminador com um lança-granadas.

Dani e Grace escapam durante a luta, mas a soldado da Resistência revela que as modificações pela qual passou exigem que ela consuma uma série de medicamentos depois de entrar em ação. Sarah as encontra; a exterminadora de exterminadores veterana está sendo guiada por mensagens de texto assinadas apenas com "Por John" e pela dor da perda do filho após o ataque de um exterminador modelo T-800 três anos após os eventos do segundo filme.

Logo fica claro que Grace não conhece a Skynet nem John Connor. Uma nova inteligência artificial surgirá, chamada Legião. Essa nova IA se voltará contra a humanidade, causando um Julgamento Final muito semelhante ao da Skynet e enfrentando uma nova Resistência, liderada por Dani Ramos. Vinda de 2042, Grace já havia sofrido graves ferimentos enfrentando uma unidade Rev-7 e foi ciberneticamente aprimorada.

Rastreando as mensagens recebidas por Sarah, o grupo encontra outra unidade T-800, aquela responsável pelo assassinato de John. Além de trazer Arnold Schwarzenegger para o filme, isso dá um reforço adicional enquanto todos se unem para tentar derrotar Rev-9.

Após um eletrizante confronto, Grace e o T-800 se sacrificam para destruir o exterminador modelo Rev-9. Sarah, por sua vez, reencontra um propósito ao decidir treinar Dani para liderar a Resistência no futuro.

Viagem no tempo

O elemento mais tradicional de Exterminador do Futuro é a viagem no tempo. Como é usada de forma muito esporádica tanto pela Resistência quanto pela Skynet, é seguro afirmar que é um processo extremamente dispendioso.

No primeiro filme, a implicação principal é de que a viagem no tempo é inútil. Kyle Reese só é enviado ao passado para proteger Sarah Connor por causa da ameaça do exterminador. Mas é justamente o encontro de Kyle e Sarah que dá origem ao que o exterminador está tentando evitar. Nessa perspectiva, o tempo nunca muda. Qualquer viagem no tempo já aconteceu no passado. Não há como escapar do destino. Embora esse fatalismo seja o que mais faça sentido, não há muito espaço para agência dos jogadores em uma campanha que adote essa abordagem.

Felizmente, no segundo filme e em todo o resto da franquia, é apresentada a possibilidade de alterar o passado através da viagem no tempo. Quando Sarah Connor evita a guerra nuclear em 1997 ela efetivamente altera o futuro e cria uma nova linha de tempo. Diferente de outras histórias de viagem no tempo, a linha de tempo original parece deixar de existir a partir do momento que a personagem de Linda Hamilton evita o apocalipse.

A máquina do tempo no mundo de Exterminador do Futuro pode enviar ao passado somente material orgânico, devido ao campo bioelétrico necessário para a máquina funcionar. O processo exige que o passageiro seja coberto em um líquido supercondutor antes de entrar nos aros concêntricos que formam a máquina. Quando ativados, eles levantam o passageiro magneticamente antes de enviá-lo para seu destino. De acordo com Kyle Reese, o processo é doloroso e desorientador. Ao chegar, qualquer material inorgânico que estivesse com o passageiro é destruído e um domo elétrico se forma ao seu redor, queimando tudo na área imediata da sua chegada.

Máquinas

A Skynet e a Legião empregam uma variedade de máquinas avançadas no seu exército para enfrentar os humanos. A maior parte delas existe sob a denominação caçador-assassino (Hunter-Killer, HK) e assume a forma de veículos militares como tanques e aeronaves.

Os caçadores-assassinos são todos autônomos, mas a inteligência artificial daqueles criados pela Skynet é limitada. Temendo o surgimento de outra inteligência artificial completa, a IA tirana inclui nos seus soldados chips que os limitam a um modo de "somente leitura", impedindo que sua consciência evolua. Considerando que o T-800 de Destino Sombrio toma decisões contrárias a Legião sem interferência humana, tudo indica que a mesma restrição não se aplique aos modelos atuais.

Apresentamos a seguir dois dos caçadores-assassinos mais icônicos para uso em mesa. Para usar outros caçadores-assassinos não-humanoides em jogo, você pode usar como base as estatísticas de um veículo existente no seu sistema de jogo e adicionar a perícia de um piloto habilidoso (mas não extraordinário).

Tanque

Essa monstruosidade do campo de batalha é conhecida pelo código HK-Tank. Fiel ao nome, esse tanque apresenta blindagem quase impenetrável e um arsenal capaz

3D&T **15S**

F3, H2, R2, A3, PdF3; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Área), Construto, Sentidos Especiais (infravisão, senso de direção, visão aguçada).

Desvantagens: Modelo Especial, Ponto Fraco (explosões estratégicas).

Mutantes & Malfeitores **PL 10**

Habilidades: For 14, Vig –, Agi 0, Des 0, Lut 6, Int 6, Pro 6, Pre -1.

Poderes:

Caçador-Assassino (108 pontos): Proteção 16 (Impenetrável 8), Crescimento (Permanente, Inato) 12, Imunidade 45 (efeitos de Fortitude, suporte vital, efeitos de emoção), Sentidos 11 (Sentidos Visuais Analíticos, Infravisão, Rádio, Rastrear, Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Tempo, Visão no Escuro), Velocidade 4.

Arsenal (37 pontos): Dano à Distância 12 (Área: Explosão); Efeito Alternativo: Dano à Distância 10 (Preciso).

Perícias: Furtividade -12 (0), Intimidação +5 (0), Percepção +16 (10), Tecnologia +16 (10), Veículos +16 (10). **Ataques:** Iniciativa +0, corpo-a-corpo abalroar +6, dano 14; à distância metralhadoras de plasma +8, dano 10 ou míssil +6, dano 12. **Defesas:** Resistência +16, Esquiva + 4, Fortitude +0, Aparar +4, Vontade +0. **Total:** Habilidades 42 + Poderes 145+ Perícias 15 + Defesas 12 = 214.

Vulnerabilidade: Carga explosivas posicionadas em pontos estratégicos (Tecnologia CD 20 para descobrir) ignoram a Proteção Impenetrável do HK-Tank.

Aeronave

Conhecida pelo código HK-Aerial, esse tipo de caçador assassino é a aeronave padrão para operações da Skynet. Existem outras variantes maiores ou com mais poder de fogo para missões específicas, mas essa é a mais comum.

Também conhecida pelo código CSM-300 A-1000 "Dragon", a HK-Aerial padrão tem um tamanho similar a um micro-ônibus e conta com um par de metralhadoras montado no bico e lançadores de mísseis sob as asas. Sua propulsão é feita por um par de hélices localizados

T-1000: icônico e mortal modelo de metal líquido

nas asas; elas são afixadas num eixo móvel que permite a mudança de direção com facilidade.

3D&T 16S

F2, H2, R2, A3, PdF3; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Área), Construto, Sentidos Especiais (infravisão, senso de direção, visão aguçada), Voo.

Desvantagens: Modelo Especial, Ponto Fraco (hélices).

Mutantes & Malfeitores PL 10

Habilidades: For 12, Vig –, Agi 0, Des 0, Lut 8, Int 6, Pro 6, Pre 01.

Poderes:

Caçador-Assassino (125 pontos): Proteção 14 (Impenetrável 6), Crescimento (Permanente, Inato) 12, Imunidade 45 (efeitos de Fortitude, suporte vital, efeitos de emoção), Sentidos 11 (Sentidos Visuais Analíticos, Infravisão, Rádio, Rastrear, Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Tempo, Visão no Escuro), Velocidade 1, Voo 12.

Arsenal (37 pontos): Dano à Distância 12 (Área: Explosão); Efeito Alternativo: Dano à Distância 10 (Preciso).

Perícias: Furtividade -12 (0), Intimidação +5 (0), Percepção +16 (10), Tecnologia +16 (10), Veículos +16 (10). **Ataques:** Iniciativa +0, corpo-a-corpo abalroar +8, dano 12; à distância metralhadoras de plasma +10, dano 10 ou míssil +8, dano 12. **Defesas:** Resistência +14, Esquiva +6, Fortitude +0, Aparar +6, Vontade +0. **Total:** Habilidades 38 + Poderes 162 + Perícias 15 + Defesas 16 = 231.

Vulnerabilidade: Um ataque contra as hélices (Aparar 10) ignora a Resistência Impenetrável do HK-Aerial e pode anular sua capacidade de voo (causando uma queda) com uma margem de 5 ou mais.

Exterminadores

Os exterminadores são tipos especiais de caçadores-assassinos, máquinas humanoides capazes de receber enormes quantidades de dano. Embora os primeiros exterminadores tivessem forma humanoide e endoesqueletos metálicos expostos, servindo como soldados de infantaria, os mais proeminentes são os exterminadores infiltradores, criados para serem indistinguíveis de humanos.

A missão principal desse tipo avançado de exterminador é se infiltrar na Resistência humana, aproveitando seu formato humanoide, e destruí-la. A cobertura orgânica que recebem para as missões de infiltração também é útil para viagem no tempo.

T-70

A primeira unidade de exterminador foi criada pela Cyberdyne para impressionar seus investidores e conseguir investimento. Um esqueleto metálico enorme, o T-70 não foi empregado em grande escala no campo de batalha, usado primariamente para proteger instalações importantes. Costuma ser equipado com uma metralhadora pessoal ou um canhão de plasma. Sua inteligência artificial é limitada se comparada aos infiltradores. Serve basicamente como soldado de infantaria.

3D&T 12S

F2, H2, R2, A3, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Construto, Memória Expandida, Sentidos Especiais (infravisão, senso de direção, visão aguçada).

Desvantagens: Monstruoso, Modelo Especial.

Mutantes & Malfeitores PL 8

Habilidades: For 8, Vig –, Agi 1, Des 5, Lut 6, Int 2, Pro 2, Pre -1.

Vantagens: Ataque à Distância 4, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso.

Poderes:

Proteção 10 (Impenetrável 5), Imunidade 45 (efeitos de Fortitude, suporte vital, efeitos de emoção), Sentidos 11 (Sentidos Visuais Analíticos, Infravisão, Rádio, Rastrear, Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Tempo, Visão no Escuro), Velocidade 4.

Perícias: Intuição +6 (4), Percepção +8 (6), Tecnologia +8 (6), Veículos +8 (6). **Ataques:** Iniciativa +1, corpo-a-corpo desarmado +6, dano 8; à distância canhão de plasma +10, dano 6. **Defesas:** Resistência +10, Esquiva +6, Fortitude +0, Aparar +6, Vontade +0. **Total:** Habilidades 46 + Vantagens 7 + Poderes 75 + Perícias 11 + Defesas 5 = 144.

T-600

A primeira tentativa de um exterminador infiltrador. É um modelo mais avançado do T-70, mas disfarçado de humano com uma pele sintética semelhante a borracha. A aparência artificial dessa pele tornava os T-600 facilmente identificáveis pelos humanos.

3D&T 13S

F2, H2, R2, A3, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Construto, Memória Expandida, Sentidos Especiais (infravisão, senso de direção, visão aguçada).

Desvantagens: Monstruoso.

Mutantes & Malfeitores PL 8

Habilidades: For 8, Vig –, Agi 1, Des 5, Lut 6, Int 2, Pro 2, Pre -1.

Vantagens: Ataque à Distância 4, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso.

Poderes:

Proteção 10 (Impenetrável 5), Imunidade 45 (efeitos de Fortitude, suporte vital, efeitos de emoção), Sentidos 11 (Sentidos Visuais Analíticos, Infravisão, Rádio, Rastrear, Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Tempo, Visão no Escuro), Velocidade 4.

Perícias:

Intuição +6 (4), Percepção +8 (6), Tecnologia +8 (6), Veículos +8 (6). **Ataques:** Iniciativa +1, corpo-a-corpo desarmado +6, dano 8; à distância canhão de plasma +10, dano 6. **Defesas:** Resistência +10, Esquiva +6, Fortitude +0, Aparar +6, Vontade +0. **Total:** Habilidades 46 + Vantagens 7 + Poderes 75 + Perícias 11 + Defesas 5 = 144.

T-800

A segunda e mais famosa série de exterminadores, evolução direta do T-600. Sua pele sintética é biológica, tornando o disfarce muito mais efetivo. Sendo capazes de enganar a visão de humanos, os exterminadores modelo T-800 conseguem se infiltrar facilmente na Resistência. Porém, cachorros e outros animais com faro apurado conseguem identificá-los. É por causa dos T-800 que a Resistência mantém cachorros em todas as suas bases.

3D&T 14S

F2, H2, R2, A3, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Construto, Memória Expandida,Sentidos Especiais (infravisão, senso de direção, visão aguçada).

Mutantes & Malfeitores PL 8

Habilidades: For 8, Vig –, Agi 1, Des 5, Lut 6, Int 4, Pro 4, Pre -1.

Vantagens: Ataque à Distância 4, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Avaliação, Memória Eidética, Rastrear.

Poderes: Proteção 10 (Impenetrável 5), Imunidade 45 (efeitos de Fortitude, suporte vital, efeitos de emoção), Morfar 2 (Limitado a vozes humanas), Sentidos 11 (Sentidos Visuais Analíticos, Infravisão, Rádio, Rastrear, Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Tempo, Visão no Escuro), Velocidade 4.

Perícias: Enganação +1 (2), Especialidade: História +10 (6), Especialidade: Ciências Biológicas +10 (6), Especialidade: Ciências Exatas +10 (6), Intuição +8 (4), Intimidação +10 (11), Investigação +6 (2), Percepção +10 (6), Tratamento +7 (3), Tecnologia +10 (6), Veículos +15 (10). **Ataques:** Iniciativa +1, corpo-a-corpo desarmado +6, dano 8; à distância +10, dano pela arma. **Defesas:** Resistência +10, Esquiva +6, Fortitude +0, Aparar +6, Vontade +0. **Total:** Habilidades 54 + Vantagens 10 + Poderes 83+ Perícias 31 + Defesas 5 = 183.

T-1000

Um protótipo criado para superar o T-800, o T-1000 é totalmente composto de metal líquido, podendo alterar sua aparência para se disfarçar de humano, atravessar obstáculos e improvisar armas. Sua inteligência não tem limitadores como as do T-800; um T-1000 tem o potencial para desenvolver consciência e inteligência no mesmo nível da Skynet. Justamente por esse motivo, pouquíssimos foram criados.

O modelo T-1000 é capaz de fazer a viagem no tempo apesar de ser feito de metal líquido e não ter uma cobertura de pele sintética. Isso pode ser possível tanto pelo exterminador de metal líquido ser capaz de replicar as propriedades da pele antes da viagem quanto por uma capacidade de produzir o mesmo campo bioelétrico mesmo sem partes orgânicas.

3D&T 23S

F3, H3, R2, A4, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Adaptador, Construto, Memória Expandida, Metamorfose, Regeneração, Sentidos Especiais (infravisão, senso de direção, visão aguçada).

Mutantes & Malfeitores PL 10

Habilidades: For 10, Vig –, Agi 6, Des 6, Lut 10, Int 6, Pro 6, Pre -1.

Vantagens: Ataque à Distância 4, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Avaliação, Memória Eidética, Rastrear.

Poderes: Proteção 10 (Impenetrável 10), Imunidade 45 (efeitos de Fortitude, suporte vital, efeitos de emoção), Intangibilidade 2, Morfar 4, Regeneração 10, Sentidos 11 (Sentidos Visuais Analíticos, Infravisão, Rádio, Rastrear, Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Tempo, Visão no Escuro), Velocidade 4.

Perícias: Enganação +10 (11), Especialidade: História +12 (6), Especialidade: Ciências Biológicas +12 (6), Especialidade: Ciências Exatas +12 (6), Intuição +10 (4), Intimidação +10 (11), Investigação +10 (4), Percepção +12 (6), Tratamento +9 (3), Tecnologia +12 (6), Veículos +16 (10). **Ataques:** Iniciativa +6, corpo-a-corpo desarmado +10, dano 10; à distância +14, dano pela arma. **Defesas:** Resistência +10, Esquiva +10, Fortitude +0, Aparar +10, Vontade +0. **Total:** Habilidades 43 + Vantagens 10 + Poderes 120 + Perícias 36 + Defesas 4 = 218.

Rev-9

O primeiro exterminador criado por Legião apresentando ao público, o Rev-9 é um modelo avançado que une um endoesqueleto no estilo do T-800 com uma pele sintética baseada no metal líquido do T-1000. Em situações de emergência, o modelo Rev-9 pode até mesmo se dividir em dois, separando endoesqueleto de pele de metal líquido, com cada metade agindo de forma autônoma.

Da mesma forma que o T-1000, o exterminador modelo Rev-9 é capaz de viajar no tempo apesar de não ter uma cobertura orgânica.

3D&T 25S

F3, H3, R2, A4, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Adaptador, Construto, Memória Expandida, Metamorfose, Regeneração, Sentidos Especiais (infravisão, senso de direção, visão aguçada), Separação.

Mutantes & Malfeitores PL 10

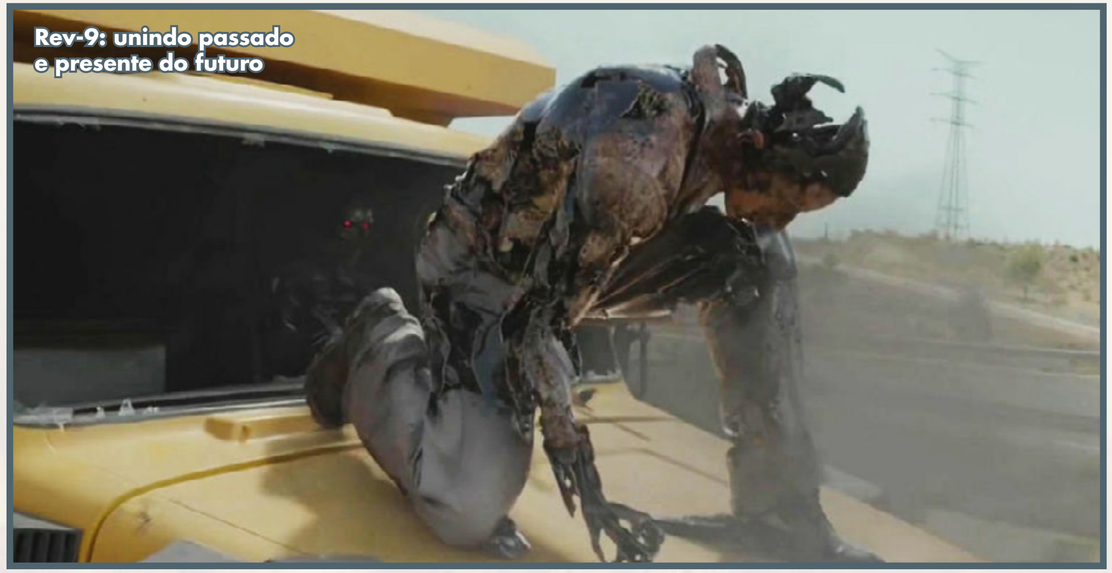
Habilidades: For 10, Vig –, Agi 6, Des 6, Lut 10, Int 6, Pro 6, Pre -1.

Vantagens: Ataque à Distância 4, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Avaliação, Memória Eidética, Rastrear.

Poderes:

Proteção 10 (Impenetrável 10), Imunidade 45 (efeitos de Fortitude, suporte vital, efeitos de emoção), Intangibilidade 2, Invocar 13 (Ativo, Controlado, Elo Mental, Heróico; T-800), Morfar 4, Regeneração 10, Sentidos 11 (Sentidos Visuais Analíticos, Infravisão, Rádio, Rastrear, Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Tempo, Visão no Escuro), Velocidade 4.

Perícias: Enganação +10 (11), Especialidade: História +12 (6), Especialidade: Ciências Biológicas +12 (6), Especialidade: Ciências Exatas +12 (6), Intuição +10 (4), Intimidação +10 (11), Investigação +10 (4), Percepção +12 (6), Tratamento +9 (3), Tecnologia +12 (6), Veículos +16 (10). **Ataques:** Iniciativa +6, corpo-a-corpo desarmado +10, dano 10; à distância +14, dano pela arma. **Defesas:** Resistência +10, Esquiva +10, Fortitude +0, Aparar +10, Vontade +0. **Total:** Habilidades 43 + Vantagens 10 + Poderes 199 + Perícias 36 + Defesas 4 = 297.



Rev-9: unindo passado e presente do futuro

Grace: barras de ferro nunca saem de moda

A Resistência

O grupo liderado por John Connor ou Dani Ramos (dependendo da inteligência artificial maligna em questão) se organiza com hierarquia militar e usa táticas de guerrilha e espionagem para enfrentar oponentes muito superiores fisicamente. Alguns dos membros da Resistência são civis organizados em milícia, mas o alto comando parece ser formado por militares de patente que se reorganizaram para enfrentar a nova ameaça.

Os eventos do primeiro filme são desencadeados pela vitória da Resistência. A Skynet apenas apela para a viagem no tempo por ser sua última opção. Os membros da resistência usam faixas vermelhas no braço, simbolizando o sangue. O símbolo da organização é uma espiral dupla, simbolizando o DNA.

Humanos aprimorados

O Exterminador do Futuro: Destino Sombrio introduz pela primeira vez humanos ciberneticamente modificados. Essas melhorias permitem que esses ciborgues atuem no mesmo nível de eficiência que um exterminador por um curto período de tempo. Em contrapartida, os humanos aprimorados precisam consumir remédios (especialmente insulina) frequentemente para conseguirem se manter ativos. Eles possuem uma bateria interna parecida com uma lanterna que pode ser usada como uma bomba em último caso. Em *3D&T*, humanos aprimorados têm a vantagem única Ciborgue e as desvantagens Bateria e Dependência (insulina).

Sarah Connor

Um dia, Sarah Connor foi apenas uma adolescente tentando esquecer um encontro que não deu muito certo. Graças à viagem no tempo, porém, ela conheceu Kyle Reese e acabou engravidando de John Connor.

Sabendo sobre o futuro de John como um líder da resistência, a personagem de Linda Hamilton se dedicou a ensinar tudo que pudesse ajudar seu filho no futuro. Depois de superar mais um ataque contra seu filho e evitar o Julgamento Final, Sarah infelizmente viu John morrer diante de seus olhos. Guiada apenas por mensagens anônimas, ela novamente cruza com uma missão pelo destino da humanidade.

Essas estatísticas podem ser usadas para Sarah durante os eventos de Exterminador do Futuro 2 e Futuro Sombrio. Durante o primeiro filme, ela usa as estatísticas de uma pessoa normal.

3D&T 12N

F2, H3, R3, A1, PdF3; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Sobrevivência.

Desvantagens: Procurado.

Mutantes & Malfeitores PL 6

Habilidades: For 3, Vig 4, Agi 4, Des 4, Lut 4, Int 3, Pro 4, Pre 3.

Vantagens: Armação, Avaliação, Ataque à Distância 2, Destemido, Duro de Matar, Esquiva Fabulosa, Faz Tudo, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Mira Aprimorada, Rastrear, Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido, Trabalho em Equipe.

Perícias: Acrobacia +7 (3), Atletismo +8 (5), Combate Corpo-a-corpo (desarmado) +9 (3), Enganação +10 (7), Especialidade: Tática +10 (7), Furtividade +8 (4), Intimidação +10 (7), Intuição +10 (6), Investigação +8 (5), Percepção +10 (6), Persuasão +8 (5), Prestidigitação +6 (2), Tecnologia +8 (5), Tratamento +8 (5), Veículos +10 (6). **Ataques:** Iniciativa +8, corpo-a-corpo desarmado +9, dano 3; à distância +6, dano pela arma. **Defesas:** Resistência +6, Esquiva +6, Fortitude +6, Aparar +6, Vontade +6. **Total:** Habilidades 58 + Vantagens 16 + Perícias 38 + Defesas 9 = 121.

Grace

No futuro dominado pela inteligência artificial Legião, humanos se escondem com medo ou lutam. Grace decidiu lutar. Um soldado leal da Resistência, a personagem de **Mackenzie Davis** sofreu graves ferimentos devido a um bombardeio feito por unidades HK-Aerial. Acreditando que morreria com seus ferimentos, a membro da Resistência opta pelo procedimento de aprimoramento cibernético.

O resultado torna Grace muito mais poderosa e letal em combate, capaz de enfrentar exterminadores de igual para igual por curtos períodos de tempo. Porém, a ciborgue precisa usar um coquetel de medicamentos para continuar ativa após atuar nesse nível de performance.

Enviada ao passado para impedir que um exterminador elimine a líder da Resistência, Grace está disposta a sacrificar a própria vida para garantir o sucesso da missão.

3D&T 12N

F3, H3, R3, A3, PdF2; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ciborgue, Energia Extra 2, Poder Oculto.

Desvantagens: Bateria, Dependência.

Alta Performance: Grace pode gastar 5 PMs para subir para a categoria Sugoi. Ao final da cena, ela precisa suprir sua Bateria e sua Dependência imediatamente, ou sofre as consequências de ambas as desvantagens.

Mutantes & Malfeitores PL 8

Habilidades: For 8 (4), Vig 8 (4), Agi 8 (4), Des 8 (4), Lut 4, Int 2, Pro 3, Pre 2.

Vantagens: Ataque à Distância 6, Ataque Poderoso, Agarrar Aprimorado, Arma Improvisada, Ataque Defensivo.

Poderes:

Melhorias Cibernéticas: Força Aprimorada 4, Vigor Aprimorado 4, Agilidade Aprimorada 4, Destreza Aprimorada 4, Resistência Impenetrável 4, Velocidade 3.

Perícias: Acrobacia +10 (2), Atletismo +10 (2), Combate Corpo-a-corpo (desarmado) +8 (4), Furtividade +10 (2), Intimidação +6 (4), Percepção +7 (4), Tecnologia +8 (6), Tratamento +8 (6), Veículos +10 (2). **Ataques:** Iniciativa +8, corpo-a-corpo desarmado +8, dano 8; à distância +10, dano pela arma. **Defesas:** Resistência +8, Esquiva +8, Fortitude +8, Aparar +8, Vontade +3. **Total:** Habilidades 54 + Vantagens 4 + Poderes 23 + Perícias 17 = 120.

Exaustão: Após usar suas melhorias cibernéticas, Grace fica exausta por uma cena até ser medicada apropriadamente e descansar.

THIAGO ROSA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 79

PORTSMOUTH TOMA JEYFAR

Após os ataques criminosos dos Puristas — sob as ordens do Lorde General Olaf Berthold — contra a Floresta de Jeyfar, soldados do Triângulo Autocrático, juntamente com patrulhas mercenárias do reino, invadiram o solo queimado e reivindicaram a região que fica na fronteira entre Bielefeld e Porthsmouth, reduzindo ainda mais o território do Reino dos Cavaleiros.

A frondosa floresta sempre foi composta de mata fechada, dificultando os avanços contínuos de Portsmouth. Porém, os druidas que ali viviam há muito notaram que, aos poucos, toda a floresta estava avançando em direção ao norte, se afastando do reino vizinho. Possivelmente devido a alguma artimanha do próprio Conde Ferren Asloth. De acordo com os sobreviventes, o ataque covarde apenas acelerou o processo.

Sob as ordens do Conde, mais árvores foram derrubadas para a construção de torres de vigília em pontos estratégicos da nova fronteira. Os planos futuros do regente envolvem, inclusive, a construção de muros para um melhor controle da fronteira, especialmente para supervisionar a entrada de magos no reino, onde uso de magia é proibido.

Os planos de Ferren vão além: uma nova cidade deverá ser construída ali em breve, um símbolo daquilo que, na visão dele, representa a vitória sobre aquilo que sempre foi de Portsmouth por direito.

Como Bielefeld está diretamente envolvida nos conflitos da linha de frente contra os avanços Puristas, é provável que o rei *Sir* Khilliar Janz contrate aventureiros para agirem de maneira paliativa até que um exército capaz de lidar com o problema seja destacado.

Ataque ao Pilar de Rasthallur

Enquanto as tropas mercenárias do Conde Ferren invadiam Jeyfar, um bando de rebeldes atacou o Pilar de Rasthalhur, ao norte de Portsmouth. O líder dos descontentes era um guerreiro misterioso, supostamente um nobre, pois trazia consigo um brasão de armas: o calado inimigo vestia armadura e escudo com uma flâmula representando uma águia presa em uma gaiola.

A ação foi tratada como um incidente menor pelas autoridades locais. Tanto que rapidamente os bardos da coroa divulgaram que os responsáveis foram detidos e mortos. Contudo, não há relatos de que o guerreiro desconhecido estaria entre as vítimas, o que acabou gerando dúvidas quanto a veracidade do pronunciamento.

O Pilar de Rasthalhur é tido como um dos maiores monumentos do reino, e as lendas contam que o monolito repleto de estranhas esculturas já estava ali muito antes da fundação. Porém, há boatos especialmente entre rebeldes que este seria, na verdade, uma prisão especial criada por Ferren Asloth para manter magos aprisionados e roubar deles seus segredos.

Verdade ou não, é fato que o Pilar é amplamente vigiado por soldados mercenários de confiança do próprio Conde. Relatos de que Asloth teria ido pessoalmente até lá com certa frequência nas últimas semanas também estão se tornando cada vez mais comuns.

Cultistas na União Púrpura

A Tormenta mudou o mundo de uma forma impossível de mensurar, transformando pessoas, lugares e até mesmo reinos inteiros em aberrações grotescas. Infelizmente, a sede pelo poder torna as pessoas cegas, fazendo com que realizem o inaceitável, e às vezes, afetando a vida de milhares.

Desde a passagem do exército de simbiontes pela União Púrpura há alguns anos, o lugar abriga um número desproporcional de vítimas da simbiose vermelha. Isso afetou seus habitantes de tal maneira que hoje já existem aqueles capazes de enxergar beleza na corrupção completa da tempestade rubra. São os membros da primeira geração a crescer com esta realidade. Os Filhos Vermelhos.

Tais cultistas pregam a disseminação da Tormenta, não como um castigo ou aberração, mas como uma espécie de evolução. Um próximo passo natural e inevitável deste mundo. Ainda que seu número seja reduzido, seus devotos são fervorosos e dispostos a tudo em nome da fé rubra. Além disso, também há um crescente número de supostos clérigos atuando em comunidades afastadas, especialmente entre os lefou.

Não há certeza que estes acólitos sejam capazes de utilizar algum poder divino, ainda que deturpado, ou se apenas estão usando as capacidades únicas da Tormenta para enganar as pessoas, especialmente as mais jovens. Mais do que nunca, a União Púrpura precisa de heróis.

Caçadores de Puristas?

Histórias macabras são comuns em tempos de guerra. E poucas assustam tanto os soldados dos exércitos envolvidos na Guerra Artoniana quanto a dos Caçadores. Estes seriam pessoas comuns, agindo infiltradas nas tropas, de forma cruel e letal.

Quando encontram uma oportunidade, geralmente algum soldado dormindo ou afastado das colunas, os Caçadores capturam, torturam e supostamente matam os membros do exército, especialmente Puristas de Yuden. Há histórias terríveis sobre o que aconteceria com os desaparecidos. Desde torturas físicas até rituais macabros envolvendo o roubo de almas em nome de Sszzaas ou Tenebra.

Com tantos mortos, casos de desaparecidos são comuns no dia a dia das batalhas. Isso apenas torna as conversas em volta da fogueira ainda mais fantásticas. Um dos boatos mais difundidos envolve uma cerimônia de recrutamento. Após algum desafio, o novo Caçador teria um símbolo em forma de lua (ou de serpente, dependendo de quem conta) tatuado atrás de uma orelha.

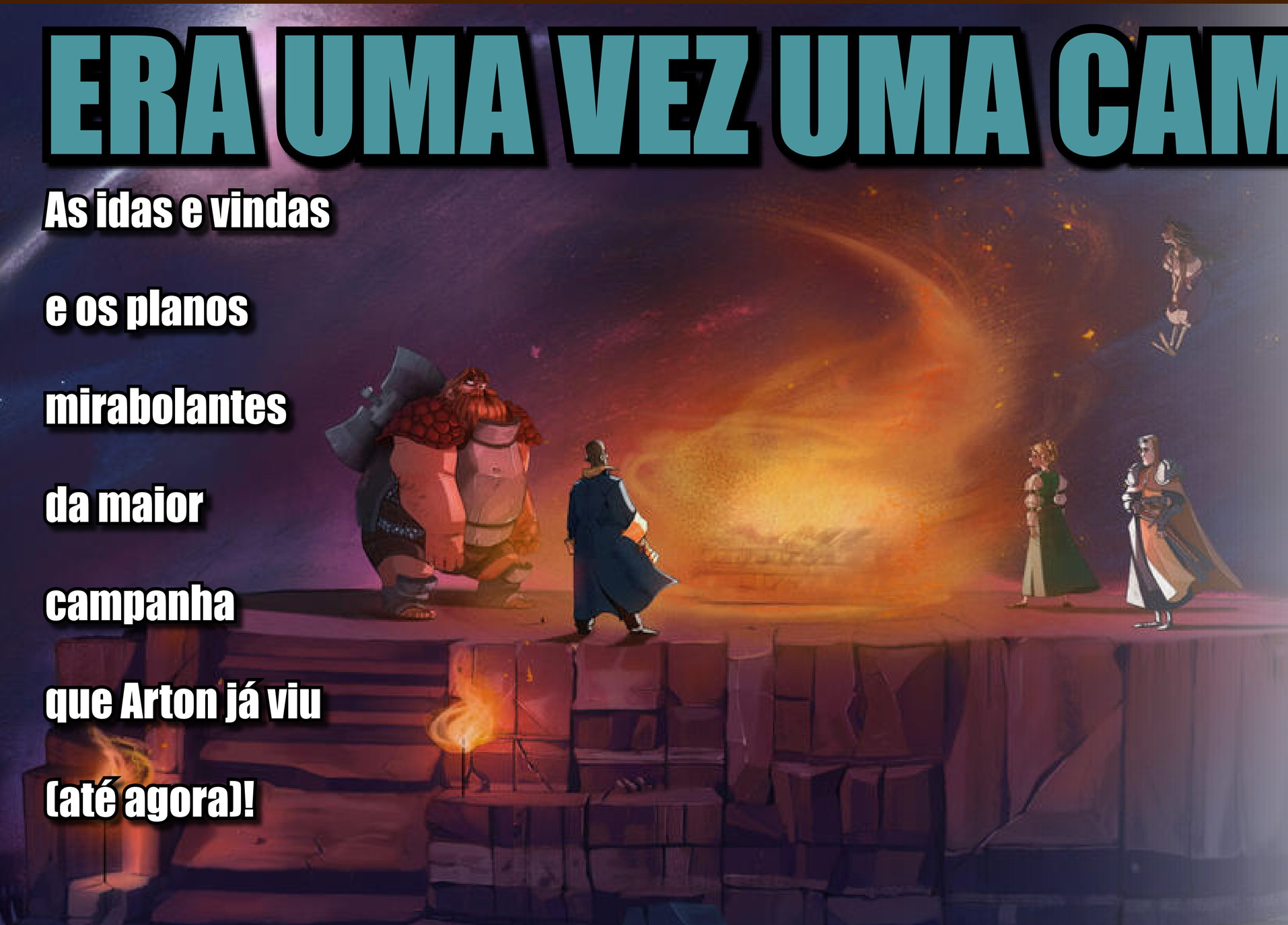
Há uma versão muito semelhante difundida entre os soldados da Aliança do Reinado, mas o símbolo tatuado seria uma espada ou machado, sugerindo que os assassinos seriam, na verdade, devotos de Keenn.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

ERA UMA VEZ UMA CAMPANHA

As idas e vindas e os planos mirabolantes da maior campanha que Arton já viu (até agora)!



Hoje, vocês terão que me perdoar. Não vou falar de regras. Sim, a *Caverna do Saber* é a coluna sobre mecânicas de jogo da *Dragão Brasil*. Mas também é a *minha* coluna, e hoje só consigo pensar em uma coisa: na Guilda do Macaco.

Após mais de três anos de jogo, a Guilda — a campanha que eu e os outros autores de *Tormenta* jogamos ao vivo no canal da revista — está terminando. Por isso, estou melancólico, e passarei os próximos parágrafos em devaneios e reminiscências. Mentira, estou empolgado e, de qualquer maneira, não faria vocês perderem tempo só com nostalgia (mas um clima dramático soa melhor).

Em vez disso, vou falar um pouco sobre os bastidores da campanha, do ponto de vista do mestre — ou seja, o meu. Vou falar sobre o planejamento da campanha, e o que mudou dele para a execução. Não é exatamente conteúdo de regras, mas, espero, será útil para os seus jogos.

Sem mais delongas, vamos falar da Guilda do Macaco. Afinal, quando você estiver lendo esta coluna há grandes chances de ela já ter terminado. Então, é agora ou nunca!

As origens

A Guilda do Macaco é (ou era) a campanha oficial de *Tormenta*. Isso porque é jogada pelos criadores do cenário — eu, **Marcelo Cassaro**, **Rogerio Saladino**, **J. M. Trevisan** e **Leonel Caldela** — e porque os eventos dela são canônicos. Em outras palavras, tudo que acontece (ou acontecia) nas aventuras repercute (ou repercutia... certo, vou parar com isso) no cenário.

Mas de onde surgiu a ideia ~~idiota~~ brilhante de mexer com a história de Arton num ambiente tão caótico e imprevisível quanto uma mesa de RPG? Da cabeça careca de J. M. Trevisan, é claro. O infame editor da *Dragão Brasil*, sempre antenado nas tendências do mercado, acompanhou o surgimento das *streams* (transmissões ao vivo pela internet)

CAVERNA DO SABER

de RPG. Percebendo o potencial delas de divulgar o hobby, sugeriu que fizéssemos uma nossa.

Sem saber onde estávamos nos metendo, eu e os outros criadores aceitamos.

A estrutura

Certo, vamos fazer uma stream de *Tormenta*! Mas... como? Antes de pensar nos aspectos RPGísticos da empreitada — enredo da campanha, personagens etc. — precisávamos decidir como ela seria enquanto programa.

Para começar, quisemos dar um diferencial para a Guilda do Macaco em relação a outras mesas virtuais, que era o aspecto "oficial". Ao reunir todos os autores do jogo, e dar a nós mesmos o poder de mudar o cânone de Arton com nossas ações, fizemos (até onde eu sei) algo inédito no mundo: um programa no qual os espectadores assistiam não apenas uma aventura de RPG, mas um cenário sendo moldado. Para melhorar, os espectadores podiam interferir em alguns momentos, através de enquetes realizadas na hora e pontos de ações. Nos primeiros episódios, expliquei essa ideia: Arton é habitado por uma miríade de deuses menores, que não apenas observam como interferem nos eventos que se desenrolam. O público fez o papel desses deuses, observando e interferindo.

Também decidimos outras duas características da Guilda: primeiro que ela seria uma campanha longa, "do 1° ao 20° nível"; segundo que seguiria as regras fielmente, incluindo rolagens abertas. Ambas essas características tinham como objetivo dar uma amostra do que seria um jogo padrão de *Tormenta RPG*. Não um jogo "certo", pois sabemos que não há um único jeito certo de jogar RPG, mas um jogo próximo da ideia original conforme o livro básico.

Acabamos não chegando ao mítico vigésimo, mas fomos longe (os personagens terminaram no 16°), e acho que conseguimos dar uma amostra do que é uma história de alto nível, com heróis poderosos e que influenciam no destino do mundo. Quanto às regras, fomos bem fiéis as mecânicas do livro, mas claro que tivemos certas liberdades. Falarei mais sobre isso adiante.

Por fim, definimos que jogaríamos semanalmente. No início, os episódios tinham por volta de 3 a 4 horas — perto de uma sessão de jogo comum, pela minha experiência. Mais tarde, mudamos para episódios de 2 horas, pontualmente das 20h30 às 22h30 (e sim, tenho orgulho de cada episódio que terminou *exatamente* às 22h30, e após combinarmos esse horário, foram a maioria). Isso pode parecer quase irrelevante, mas a frequência e duração dos episódios têm grande influência na estrutura da campanha. Também falarei mais sobre isso na sequência.

Com as questões organizacionais da campanha definidas, pude passar para a história em si. Enquanto decidir as características da transmissão foi algo que fiz em conjunto com os demais jogadores, criar a história foi um trabalho (quase) solitário.

A história

Quando começo uma campanha de RPG, costumo seguir alguns procedimentos. São coisas que aprendi na prática, através de minha experiência como mestre (lá se vão duas décadas e meia) e em alguns livros.

Para começar, penso no tema e no clima da campanha. Já falei sobre isso. O tema é o assunto ou gênero da campanha. Por exemplo: aventura, terror, exploração, espionagem etc. Já o clima é *como* o tema é abordado. Pode ser cômico ou dramático, infantil ou adulto, idealístico ou cínico etc.

No caso da Guilda, o tema foi *guerra*, e o clima, *dramático*. Pode não parecer, pois fizemos muitas — *muitas* — piadas nos jogos. Mas se você prestar atenção nos *eventos* da história em si, verá que eles são sérios, com consequências graves e abordando questões difíceis, como preconceito e sacrifício.

Há dois motivos para eu ter escolhido uma temática militar. Primeiro, eu gosto. E sim, isso é importante: mestrar algo que você não gosta é garantia de ter uma campanha enfadonha. Para que o mestre empolgue os outros, ele mesmo precisa estar empolgado! Sempre quis mestrar uma campanha envolvendo uma guerra grandiosa, com escopo mundial. Isso provavelmente vem das minhas referências: games e filmes de 2ª Guerra Mundial, livros sobre Império Romano e as Cruzadas etc.

Mas o meu gosto pessoal não foi o único fator que me levou a tomar essa decisão. Já havíamos decidido que os eventos da Guilda iriam influenciar a história do mundo. Mas para isso funcionar a campanha precisaria abrir oportunidade para eventos relevantes. Uma campanha com um escopo mais local — centrada em uma única cidade, por exemplo —, poderia ter sido interessante, mas abriria menos margem para alterar o Reinado como um todo.

Aqui, entra uma questão que não abri para o público no início da campanha. Eu e os outros autores queríamos fazer algumas mudanças no cenário de *Tormenta*. Ao longo dos anos, o mundo de Arton cresceu muito, a ponto de se tornar confuso para veteranos e hermético para iniciantes. Para que *Tormenta* voltasse a ser "amigável", isso precisava ser resolvido. Mais especificamente, o básico do cenário precisava ser simplificado. No caso de Arton, o básico é o Reinado. Com quase 30 nações, o Reinado é tudo, menos simples. Fazer um *retcon* seria chato com os fãs antigos; uma mudança orgânica, encaixada na história, seria muito melhor. E que jeito melhor de mudar as fronteiras de reinos do que uma guerra? Isso é tão coerente que aconteceu na vida real... diversas vezes!

Assim, o básico da história estava decidido. A Guilda do Macaco seria uma crônica de guerra, o que resolvia dois problemas de uma vez só: era uma temática de meu agrado, e nos permitiria jogar eventos que alterassem o mundo.

Quanto ao clima mais sério, também é uma preferência minha. Se a história não fosse ser canônica, poderíamos ter ido para algo mais chuta-baldes ou humorístico. Mas, como queríamos abordar mudanças políticas, algo dramático me soou mais apropriado. Além do que, toda sessão de RPG sempre acaba tendo piadas e bobagens. Em outras palavras, mesmo que você prepare um jogo sério, ele vai ter momentos cômicos. Agora, se preparar um jogo cômico, ele talvez acabe ficando *muito* cômico, a ponto de ser escrachado, o que normalmente não é legal, pelo menos para uma campanha longa.

Os NPCs...

Depois de pensar no tema e clima da campanha, o próximo passo é pensar nos personagens. Elaborei alguns NPCs que eu sabia que seriam importantes. Para começar, o vilão da campanha, Hermann Von Krauser, o General Máximo de Yuden e Líder Supremo dos Puristas. Ele é um vilão puro, ou seja, um personagem odioso, não redimível, com ações injustificáveis. Nem perca seu tempo tentando ver o "lado dele" da história! Em obras literárias, pode ser interessante ter personagens ambíguos. Ora, na realidade, as pessoas dificilmente são completamente boas ou más; tons de cinza são o padrão. Isso pode ser usado em mesas de RPG — de fato, ter alguns NPCs multifacetados adiciona profundidade ao jogo. Se alguns vilões se mostrarem pessoas injustiçadas, que têm um motivo justificável para suas ações, e se alguns aliados se mostrarem traidores, os jogadores vão se envolver muito mais com a história. Mas, para o "chefão final", um NPC completamente maligno muitas vezes funciona bem.

Pense no caso clássico de *Star Wars*. Sim, Darth Vader começa como vilão e se redime. Porém, o verdadeiro vilão da saga é o Imperador Palpatine — e esse é só mal mesmo!

Von Krauser é o arquétipo de tirano: autoritário, cruel, implacável. Para "melhorar", é intolerante e impiedoso. Deu um golpe de estado, matou pessoas a sangue frio, traiu sua soberana... Em suma, é o déspota quintessencial. Apesar de todas essas "qualidades", é importante frisar que ele é *competente*. Um gênio militar, motivado por tanta ambição e orgulho que fizeram com que nunca parasse de se aprimorar, a ponto de chegar em sua idade avançada como um guerreiro e general praticamente invencível. Para funcionar como um vilão, um personagem deve ser temível. Não caia no erro de transformar seu vilão num idiota só porque os objetivos dele são ruins. Índole e competência não são relacionadas. O General Máximo não conquistou esse título à toa. O que ele faz é muito ruim... mas ele é bom nisso!

Além do vilão principal, criei alguns personagens de apoio. Os principais foram o Barão Abelard, um nobre justo e honrado, o típico "mentor palpiteiro", e a filha dele, Lady Ayleth, personagem com a função de estar ao lado do grupo, servindo como aliada, amiga ou mesmo par romântico.

O vilão, o mentor palpiteiro e o amigo são alguns arquétipos básicos, que praticamente toda campanha precisa. Lembro de quando li sobre papéis típicos de NPCs no *3D&T* original, que na época se chamava simplesmente *Defensores de Tóquio*. O livro me influenciou até hoje! Que trabalho épico de **Marcelo Cassaro** (que, diga-se de passagem, fez tudo nessa primeira edição: regras, texto, arte e diagramação!).

...e os PJs

O principal que posso falar sobre os personagens jogadores é que eles foram criados pelos seus respectivos jogadores. Pouco influenciei neles. Lembro, porém, de dar *uma* instrução para o grupo: *façam personagens com os quais vocês queiram jogar*. Isso pode soar óbvio, mas na verdade é bem comum que um jogador tente fazer um personagem que seja bom para o grupo ou para a campanha. Um exemplo clássico: se não há nenhum clérigo ou outro curandeiro no grupo, alguém toma esse dever para si. Se o jogador gosta de jogar de suporte, tudo bem! Mas se fizer isso apenas pelo bem do grupo, pode estar gerando um problema para mais tarde. Sim, RPG é um jogo de equipe e sacrifícios individuais em prol do coletivo via de regra são uma coisa nobre... Porém, lembre-se do que eu disse antes, sobre como é importante o mestre fazer uma campanha de uma temática que ele goste. O mesmo se aplica aos jogadores. Alguém que jogue com um personagem com o qual não esteja empolgado vai acabar se frustrando. Melhor um grupo sem clérigo, mas com todos os jogadores felizes, do que um grupo "otimizado" mas com um jogador infeliz.

Além dessa dica, a única coisa que disse é que seguiríamos as regras "pelo livro". E, de fato, no início todas as fichas eram estritamente corretas. Ninguém teve nenhum benefício por trás dos panos.

Os arcos

Com a temática, o clima, os principais NPCs e os PJs definidos, a história enfim começou. A primeira questão a frisar é que não escrevi toda a saga de antemão. Isso seria um trabalho muito grande e, se tratando de uma campanha de RPG, sequer é recomendável. Planejar *demais* sua saga fará com que você fique resistente (mesmo que subconscientemente) às ideias dos jogadores que desviarem do seu planejamento. Lembre-se: uma história de RPG é uma criação conjunta entre o mestre, os jogadores e o próprio acaso. Você pode e deve criar uma estrutura básica, com descrição do cenário (onde os personagens começam?), do conflito (o que eles precisam fazer?) e das cenas iniciais. Não há problema conduzir os personagens no começo. Na primeira aventura da Guilda do Macaco, o grupo começou no castelo do Barão Abelard. Lá, Lady Ayleth pediu a eles que procurassem seu pai desaparecido. O grupo não teve muita escolha aqui: a primeira aventura era encontrar o nobre sumido e foi, sim, um tanto linear. Isso não é ruim porque se você abrir a campanha já no início, corre o risco de ter um jogo aberto *demais,* em que os personagens ficam indo de um lado para o outro sem que nada relevante acabe acontecendo. Porém, se você sempre conduzir o grupo, acabará criando a história sozinho, e isso nunca fica tão bom.

Assim, um mestre deve criar a estrutura inicial, mas não um roteiro completo e fechado.

Com isso em mente, em vez de criar uma história detalhada, pensei em arcos gerais. Eles foram os seguintes.

Arco 1: Ascensão dos Puristas

Em termos de história, a Guilda do Macaco começa com o golpe de estado de Hermann Von Krauser, através do qual os puristas tomam o poder em Yuden. As primeiras aventuras são sobre isso. A *primeira* aventura é sobre isso — o Barão Abelard estava desaparecido justamente porque havia sido capturado pelos puristas por não concordar com os ideais distorcidos deles e não querer se submeter! As sessões iniciais são muito importantes para estabelecer o tema e o clima, então você quer que elas sejam um resumo do que vem por aí. Isso se aplica a outras mídias, também. Por exemplo, um filme de terror até pode ter uma cena engraçada, mas dificilmente será a *primeira* cena.

Assim como é importante estabelecer desde o início a temática, também é bom apresentar cedo o vilão da campanha. Isso faz com que os jogadores se envolvam mais com ele. Quanto maior a relação dos personagens com o vilão, mais emocionante será o confronto final. No caso da Guilda, o próprio Von Krauser demorou um pouco para aparecer pessoalmente, mas desde o início os eventos eram causados por ele, e os puristas apareceram bem no começo (no segundo ou terceiro episódio).

As primeiras aventuras envolveram política e batalhas. Os vilões eram primariamente puristas (soldados humanos). O arco terminou com o grupo enfrentando o Coronel Reggar Wortric, que até o momento parecia ser o líder purista e era basicamente um soldado humano fortão. Note como há uma unidade estética aí. Se os personagens passassem o primeiro arco inteiro lutando contra soldados, mas o chefão final fosse um mago ou um monstro, não haveria um senso de completude.

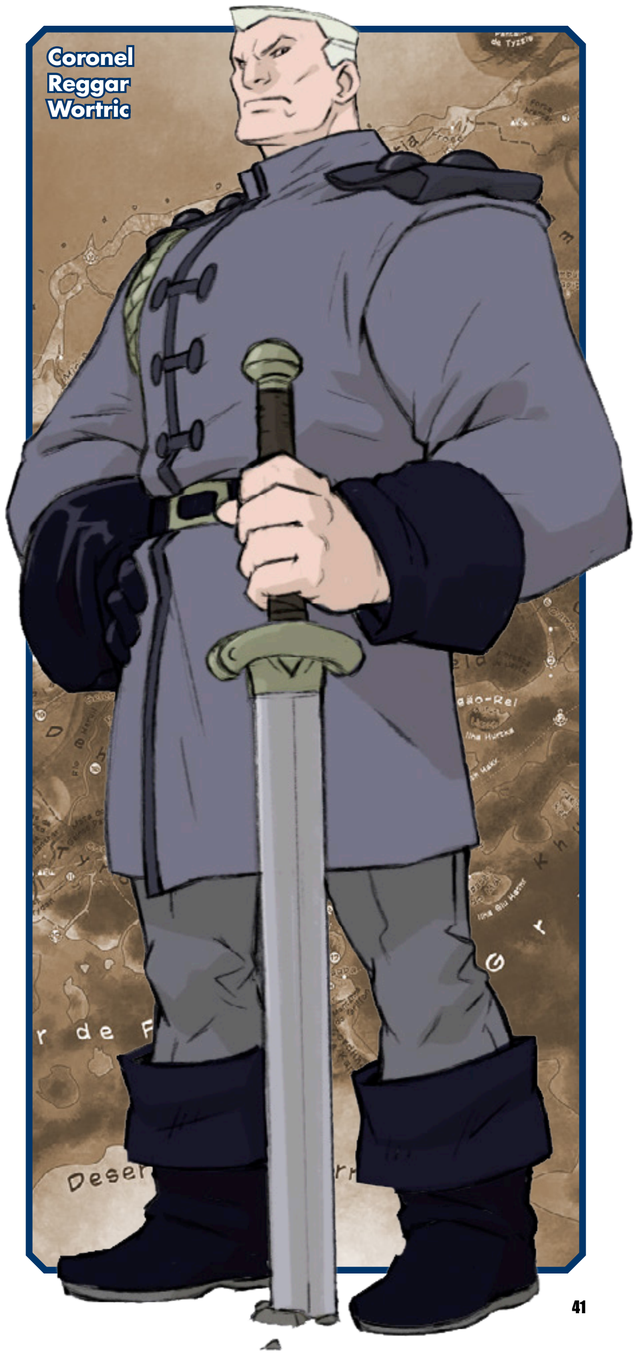
O primeiro arco também introduziu uma NPC que seria muito importante para a saga no futuro: a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade.

Arco 2. Aventuras em Arton

Depois de aventuras bem focadas geograficamente (Yuden e Deheon) e tematicamente (política, batalhas) era hora de variar um pouco. Para que uma campanha funcione, ela deve ter uma unidade narrativa. Mas se você exagerar nisso, ela ficará chata. Lembra o que eu disse sobre filmes de terror não começarem com cenas engraçadas? Também é verdade que mesmo um filme de terror dificilmente terá *apenas* cenas tensas ou assustadoras. Monotonia nunca é bom.

Quando o grupo venceu Reggar Wortric, a ameaça purista parecia ter sido derrotada, e eles puderam fazer outras coisas. É importante essa ilusão de que os vilões foram detidos; se não fosse o caso, ficaria estranho os personagens partindo para outras aventuras! Fazer com que o vilão pareça ter sido derrotado, apenas para voltar mais tarde na história, é um truque velho, mas funciona.

O segundo arco teve duas temáticas. Primeiro, deu ao grupo uma base de operações — no caso, o reino de Svalas.



Segundo, teve aventuras mais abertas, fora do tema principal de guerra. Tivemos florestas mal-assombradas, expedições marítimas, bailes feéricos...

Dar ao grupo uma base também é algo muito importante no processo de transformar uma mera sequência de aventuras em uma verdadeira campanha coesa. Ter um lugar para o qual voltar, além de NPCs recorrentes, faz com que os personagens passem a ter uma *vida*, o que faz os jogadores se envolverem mais com as sessões. A base pode ser uma vila, uma taverna, um castelo, um navio... Não pode ser algo tão pequeno que "gaste" muito rápido, nem tão grande que os jogadores não consigam explorar bem. Um povoado com cem habitantes é muito limitado para servir de lar para um grupo. Em pouco tempo não haverá mais lugares para visitar e pessoas com as quais interagir. Por outro lado, uma metrópole também não funciona, pois se a cada sessão os personagens visitarem lugares diferentes e interagirem com pessoas novas, não terão o senso de familiaridade. Se quiser sediar sua campanha em uma grande cidade, como Valkaria, escolha um bairro, guilda ou organização específica para servir de "lar". Citei também tavernas e navios: isso funciona, pois uma taverna, apesar de pequena, pode ter visitantes novos a cada dia, gerando um meio termo legal entre familiaridade e novidade. Um barco, que pode visitar lugares diferentes, funciona de forma similar, apresentando uma base familiar (o barco em si e a tripulação), mas sem ser limitado, pois o grupo pode sempre aportar em lugares diferentes.

A parte de Svalas da campanha não funcionou tão bem quanto eu gostaria. Mas falarei mais sobre isso adiante.

A segunda temática era de aventuras "aventurescas", envolvendo jornadas longínquas, fenômenos fantásticos e monstros. Eu sabia que o terceiro arco da campanha seria focado na guerra. Boa parte das aventuras se passariam em campos de batalha ou salões de nobreza, com o grupo lutando ou discutindo alianças políticas. Boa parte dos vilões seriam, novamente, os puristas. Justamente por saber disso, fiz algumas aventuras bem diferentes no segundo arco, para que os jogadores pudessem explorar outras partes do cenário, outros tipos de histórias e interações, e não ficassem entediados quando a sequência de batalhas começasse.

Essa parte funcionou bem. A aventura no qual o grupo foi contratado por Salini Alan para abrir uma rota comercial marítima através do Mar do Dragão Rei, por exemplo, foi divertida e empolgante, com ambientações variadas (em alto mar, em Khubar), inimigos diferentes (piratas, monstros marinhos) e interações diferentes (Pescador Parrudo, *crush* sereia do Lothar; e sim, estou ciente de como isso não deve fazer o menor sentido para quem não assistiu a Guilda). O mesmo da aventura do baile das fadas, que gerou Dark Lothar e a infame fuga de Espinha.

A guerra artoniana segundo artistas de Valkaria

Aventuras mais abertas também abrem espaço para explorar os passados e objetivos pessoais dos personagens. No primeiro arco, o foco era no enredo — na ameaça purista. No segundo arco, como as aventuras eram mais independentes, o fio condutor foi o próprio grupo.

Arco 3: Guerra Artoniana

O segundo arco terminou com Shivara surgindo em Svalas e convocando o grupo para uma aventura — capturar o líder purista, que, interrogadores de Deheon descobriram, não era o Coronel Reggar Wortric. Poderia ser só mais uma aventura avulsa, mas era o início de uma sequência de eventos que levaria à Guerra Artoniana e ao principal elemento da campanha.

O grupo confrontou Hermann Von Krauser pessoalmente pela primeira vez. O vilão já havia aparecido em cenas que narrei, mas nas quais o grupo não estava presente, como as *cutscenes* de um videogame. Obviamente, era tudo um plano dele. Ele capturou Shivara e teria matado o grupo se eles não conseguissem fugir. A antológica cena em que o grupo enfrentou uma quantidade absurda de trolls das cavernas teve sua dose de polêmica, com algumas pessoas dizendo que pesei a mão e o desafio era muito difícil. A verdade?

Era difícil mesmo. Era *quase impossível* sair de lá com vida e com Shivara sã e salva.

Esta foi a primeira aventura em que o grupo interagiu com Von Krauser. Pensando em termos de estrutura, se ele fosse derrotado logo de cara, o resto da campanha não faria muito sentido, e certamente não seria emocionante. Mesmo falando puramente em termos de história, a verdade é que, naquele momento, Von Krauser era mais poderoso que o grupo, com aliados mais poderosos (os finntroll). Ora, se o grupo resolver atacar Sckhar em níveis baixos, não vou mudar a ficha do Rei Dragão só para não matar os personagens — se os jogadores fizerem uma bobagem, deverão sofrer as consequências. Da mesma forma, se Von Krauser era mais poderoso que eles, não faria sentido facilitar as coisas apenas para impedir que eles fossem derrotados. Isso tira toda a graça da campanha.

É claro, meu exemplo de Sckhar é injusto porque enfrentar Von Krauser não foi uma decisão do grupo, e sim de uma NPC (Shivara) que os jogadores iriam seguir.

E aqui chega o meu momento confissão: eu estava torcendo pela captura de Shivara. Em toda a Guilda, os eventos dependiam das decisões dos jogadores e dos dados. Eu nunca forcei nada. Mas, para a história da campanha, era muito importante que Shivara saísse de cena. Então, elaborei o encontro para que esse desfecho fosse o mais provável.

Mas isso não é roubar? De certa forma, é.

Porém, em minha defesa, há três coisas a se levar em conta. Primeiro, era difícil que o grupo vencesse os trolls e saísse de lá com Shivara, mas não era *impossível*. Verdade seja dita, o grupo teve bastante azar com as rolagens feitas pelos membros do chat, que definiram o resultado dos combates dos NPCs (Shivara e Arkam contra seus trolls). Segundo, da forma que a cena foi feita, o real desafio era *sair vivo*, não salvar Shivara. Isso é muito importante. Uma cena na qual os jogadores não tenham chance nenhuma de influenciar no resultado é *muito frustrante*, e deve ser sempre evitada. Quando o mestre precisa que algo aconteça, a chave é focar em outra coisa. Por exemplo, digamos que você precise que os personagens participem de uma batalha que vai ser perdida. Em vez de focar na batalha em si — cujo resultado você já determinou —, foque em objetivos secundários, que podem ou não ser completados, como salvar pessoas inocentes, capturar informações inimigas etc. Assim, você consegue o que precisa para a história ao mesmo tempo em que dá uma chance real dos jogadores influenciarem em algo, preservando o aspecto *jogo* do RPG. Por fim, a captura de Shivara foi o *único* momento da campanha em que pesei a mão para que algo acontecesse. Considerando que foi uma campanha de 78 sessões, não foi demais.

Depois da captura de Shivara, o grupo saiu do subterrâneo dos trolls para descobrir que os puristas estavam marchando. A guerra era iminente.

Na vida real, tivemos artigos aqui mesmo na *Dragão Brasil* sincronizados com esses eventos, como a declaração de guerra de Von Krauser, publicada na edição 129.

O primeiro front foi Bielefeld, e aqui tivemos uma sequência de aventuras bem militarizadas, com batalhas campais de todos os tamanhos. Foi nesta época que quase todas as recapitulações começavam com "O mundo de Arton está em guerra...". Um pouco repetitivo, mas importante para frisar bem o tema e clima da história.

Após diversos conflitos, além de algumas aventuras políticas para arregimentar aliados, o arco culminou com uma grande batalha, na qual o grupo se viu frente a frente com Von Krauser pela segunda vez. Mas, desta vez, enfrentaram-no pessoalmente. O resultado foi desastroso. Para o grupo, isto é. Para mim, foi ótimo! Um personagem morto (Kadeen, o qareen bardo de Rogerio Saladino), além de um aliado (Trebuchet, a montaria sagrada de Lothar), e a solidificação de Von Krauser como um vilão temível.

O combate foi completamente "pelas regras". Era muito difícil, mas não impossível. Se o grupo derrotasse Von Krauser, a campanha ainda assim continuaria. Primeiro, que o General Máximo poderia escapar. Segundo, que mesmo que fosse capturado ou morto, os puristas como um todo ainda seriam um problema e outro NPC poderia assumir o posto de líder. Claro, sem Von Krauser os puristas seriam bem menos perigosos. O conflito seria mais curto e menos terrível para o Reinado. Em vez de uma guerra mundial, uma mera revolução.

Isso não estragaria a campanha? Não. Eu simplesmente mudaria o foco, e os objetivos seriam coisas como destruir campos de prisioneiros não humanos, capturar oficiais puristas e, claro, a busca por Shivara. Sinceramente, prefiro como foi, mas a vitória de Von Krauser foi mérito dele (e dos dados), não algo pré-determinado. Se o crítico que Klunc fez em Lothar tivesse sido no General Máximo, a história teria sido outra! E Cassaro reclama até hoje dá habilidade de Von Krauser que fez Klunc atacar Lothar, mas quanto a isso tenho dois comentários:

1) Pessoas com grande capacidade de manipulação existem na realidade. Vejam casos como o de **Charles Manson** e jovens que são cooptados por células terroristas. Se na *vida real* pode acontecer, também pode num mundo em que as pessoas voam e soltam bolas de fogo.

2) Cassaro usou *mata-dragão*. Mais de uma vez. Ele não pode reclamar de *nada*.

Com o desfecho da grande batalha contra os puristas, o terceiro arco da campanha terminou. Ficou claro, para os heróis, que não seria possível derrotar Von Krauser sem Shivara para unir e liderar o Reinado.

Arco 4. Mais aventuras em Arton e além; desfecho

Depois de toneladas de batalhas, o último arco voltou a ter aventuras "aventurescas", com o grupo partindo em jornadas longínquas. As diferenças em relação ao segundo arco são que essas expedições estavam mais ligadas ao tema geral da história (a guerra) e tinham uma escala maior, dado ao momento da campanha e ao próprio poder dos personagens. Se no segundo arco eles viajaram de navio pelo mar, agora iriam viajar de navio voador pelas estrelas, em busca de Shivara.

Claro, antes disso eles precisavam arranjar o tal navio. Para isso, uma passadinha em Lamnor foi necessária. Isso foi bom para mudar o clima — ninguém mais aguentava ver campos de batalha e enfrentar puristas. Repito: uma campanha precisa de um tema central, mas se você exagerar ela ficará tediosa. Uma medida grosseira é fazer com que entre um terço a metade das aventuras envolva o tema central, e o resto sejam soltas.

Depois de Lamnor, o grupo partiu de Arton. Desbravar o mundo dos deuses é um destino muito bom para personagens de alto nível, e permitiu trazer um novo senso de maravilhamento à história, com locações fantásticas e NPCs exóticos. Claro que essas férias não podiam durar para sempre. Após resgatar Shivara, era hora de voltar para Arton, para enfrentar Von Krauser e os puristas novamente. Pela última vez.

Ajustes de curso

Não vou falar sobre o fim da Guilda pelo simples fato de que enquanto escrevo esta coluna ele ainda não aconteceu. Em vez disso, vou usar este espaço final para falar sobre as discrepâncias que ocorreram entre a teoria e a prática da campanha — entre o que pensei para a história e o que efetivamente aconteceu na mesa. Descobrir onde um planejamento falhou é um aprendizado muito bom para a elaboração de planos futuros.

Para começar, no iníci o mencionei que seguiríamos as regras de forma rígida. Porém, ao longo da Guilda do Macaco houve momentos em que arbitrei cenas de formas não completamente ortodoxas, além de ter dado benefícios para os personagens que simplesmente não existem em livro algum. Isso é um erro? Não! Faz parte do jogo o mestre criar conteúdo para suas aventuras e campanhas. Desde o início eu saberia que isso aconteceria. Não pense nas mudanças ou invenções de regras como uma desobediência ao material-base. Pelo contrário. Não há nada mais RPGístico do que criar seus próprios conteúdos personalizados para sua história e personagens.

Também mencionei a frequência e a duração dos jogos, e que isso era importante para a campanha. A importância decorre do fato de que a assiduidade e tamanho dos jogos é importante para definir o ritmo da história. Menos jogos (ou jogos mais curtos) = ritmo acelerado. Compare um filme com um romance. O primeiro é mais rápido; não há tempo para perder em cenas secundárias. Em roteiros cinematográficos, cada cena conduz para a seguinte, sem desvios. Já num romance há espaço para "missões paralelas", para se aprofundar em questões como relacionamento de personagens, etc.

No início, comecei mestrando a Guilda como uma mesa presencial. E isso, eu vim a perceber, foi um erro. Jogar a Guilda era tão divertido quanto um RPG caseiro, mas era muito mais cansativo. Embora a interação com os fãs seja sempre incrível, falar em público é muito mais exigente do que falar num grupo

A Guilda em uma batalha crucial nos subterrâneos

fechado. Obviamente, tínhamos que nos policiar para não falar muitos palavrões, manter uma postura decente etc. Nós facilmente jogamos em nossas casas por várias horas, mas na Guilda esse ritmo acabou sendo cansativo. Por isso, mudamos a duração dos jogos para duas horas.

Essa encurtada no tamanho do jogo fez com que eu tivesse que aprender ao longo da Guilda como fazer jogos mais curtos. Para dificultar minha vida, a natureza da transmissão fazia com que gastássemos tempo com outras coisas, como as apresentações iniciais, recados relativos a *Tormenta* e a própria interação no chat. Foi difícil, e algumas coisas sofreram por isso. Certas tramas não tiveram desfechos tão satisfatórios, e outras tiveram que ter um fim mais corrido do que eu gostaria. Acredito que o que mais sofreu foi o arco de Svalas. Gostaria de ter explorado mais o reino e seus habitantes, com mais chances e tempo para os personagens se envolverem com o lugar, criar raízes e "brincar de casinha". Ficará para uma próxima campanha.

Tivemos também uma mudança no grupo, com a saída de **Gustavo Brauner**. Isso é algo que campanhas longas estão sempre suscetíveis. Pelo menos, a diminuição no número de jogadores aqui teve um efeito colateral benéfico. Em mesas presenciais, gosto de cinco jogadores. Mas numa transmissão, com mais coisas a serem feitas e sessões mais curtas, um grupo menor acabou funcionando melhor. Alguns NPCs também não conseguiram ser bem desenvolvidos, tendo sumido sem grandes explicações. Mas isso pelo menos não chega a ser tão horrível, pois faz parte da natureza caótica do RPG. De certa forma, uma campanha é mais parecida com a vida real (com desfechos imprevisíveis e que nem sempre fazem sentido) do que com a literatura, em que se espera que cada personagem tenha um arco coerente.

Fim e um novo início

Após terminar esta coluna irei voltar à preparação do último episódio. Acredito que será épico e divertido. Será que conseguirei "vencer o RPG" e levar o grupo (ou pelo menos mais alguns personagens) para os mundos dos deuses? Isso não tenho como saber. Depende das ações dos jogadores e dos dados. O que sei é que, independentemente de como a Guilda do Macaco termine, a jornada em si já valeu a pena.

E, embora esta saga esteja chegando ao fim, quem sabe o que nos aguarda no futuro?

GUILHERME DEI SVALDI

O Rei Congelado
por Dré Santos
arte por Ricardo Mango

O rei Farenheit sempre foi um cara frio.

Uma das histórias que me fazem lembrar de como era o homem antes da aflição que o acometeu, aconteceu ao receber em seu salão o líder do pequeno conselho local. Os aldeões estavam incomodados com a política de distribuição de terras do rei. Bastava chegar algum comerciante de bolso cheio, e logo vossa majestade dava um jeito de abrir espaço entre as terras dos fazendeiros locais para enfiar o recém-chegado lá.

O conselho sacudiu seus livros contábeis. Nossas movimentações estão congeladas, diziam. O rei mandou queimar os livros e declarou o problema resolvido. Semanas depois, ele próprio apareceu congelado em seu trono. Seu rosto para sempre algo entre o sereno e o sério. Mãos nos apoios, costas coladas contra o encosto.

Foram chamados apotecários, pajés, clérigos, magos, bruxas e psicólogos. Tudo em vão. Houve até mesmo um que se dizia sagrado, capaz de curar os homens com as suas nádegas. O desespero nosso, membros do conselho regente, era tamanho, que aceitamos recebê-lo. A cena foi terrível — pés sobre os apoios de mão, o rosto do rei entre as polpas. Só quando o autoproclamado curandeiro começou a rir sem parar foi que percebemos se tratar de uma piada de muito mau gosto, mas muito bem planejada. Descobriu-se que o homem era um partidário da oposição, perdera tudo o que tinha quando o rei Farenheit decidiu que a profissão de latrineiro, ou fazendeiro de gong, era degradante e decidiu bani-la, fazendo centenas perderem suas plantações por falta de fertilizante. É dito que o homem ainda ria enquanto o capavam, escalpelavam e esfolavam vivo nos calabouços.

O congelamento não era no sentido literal. Ele estava paralisado e frio, sim. Agarrado aos apoios de mão e colado ao encosto. Mas também estava vivo.

Um dos psicólogos constatou que havia batimentos no rei Farenheit, porém, a uma velocidade de um por hora. Inalterado esse estado, era possível que assim permanecesse por centenas de anos. Os meses passaram sem que uma cura pudesse ser encontrada, e sem que o rei ficasse pior ou precisasse suprir qualquer necessidade fisiológica.

O caso do rei levou o Estado a uma situação interessante e sem precedentes. Chamava-se “eficiente” em outros governos do mundo, mas nunca tínhamos ouvido falar disso. A procura desesperada por uma resposta agitou a todos nós, membros do grande conselho regente, os vassalos e a corte. Reuniões, que nunca haviam sido feitas, aconteceram. Pessoas se movimentaram, órgãos do governo, que estavam inativos e deficitários, foram reanimados. Ministros, clérigos, diáconos e outros devotos se puseram de joelhos e, tementes, nunca foram tão fervorosos em suas preces, unindo o povo sob a fé de uma causa nos finais de semana. Não pelo rei, mas apenas porque, se aconteceu até mesmo com alguém tão elevado, poderia acontecer com qualquer um deles também.

Com medo de que pudesse ser o primeiro passo de uma invasão, o exército retomou o treinamento e reforçou suas atividades, reorganizou as tropas, desenvolveu elaborados esquemas de segurança e vigília, profissionalizou setores como os da guarda, da milícia popular e das forças navais, criando empregos e reavivando o comércio. Os mais comprometidos e mais fiéis foram aproximados do trono, e aqueles alvos de desconfiança foram afastados. Os aldeões e camponeses mais antigos retomaram a sua tranquilidade. Para manter as ruas iluminadas, ferreiros e cirieiros receberam investimento. Artesões uniram-se aos mais experimentados membros do conclave místico de magos perolados de Margrael, além de afanar alguns trabalhos de conclusão de uns designers de uma federal de Longsvil, para

desenvolver novas tecnologias, como o pião, que não tem utilidade prática, mas é muito divertido.

As áreas de serviços expandiram e ganharam força, os comerciantes predadores que entraram na cidade foram deixados lisos pelos aduaneiros e outros cobradores, pois também eram suspeitos, melhorando o relacionamento com o conselho regente que assumiu, formado pela rainha, seus filhos e os mais fiéis vassalos do rei, como é o meu caso. Mensageiros, arautos e embaixadores nunca viajaram com tanta eficiência, afinal, precisavam buscar soluções em lugares distantes, o que melhorou o relacionamento entre as cidades vizinhas, fazendo a paz do rei congelado se espalhar para além de suas fronteiras. Os filhos do rei não podiam assumir, pois o seu soberano ainda estava vivo, sentado em seu trono e com a coroa grudada na cabeça. Isso fez com que a animosidade que se formava entre eles, e que ameaçava dividir todo o reino, esmaecesse ante o compadecimento pelo pai.

Em menos de três anos, a situação no reino estava tão boa que festejos começaram onde antes havia apenas fome e abandono. E de toda essa alegria, uma coisa era certa, havia um responsável por tanta prosperidade. O incrível, belo, formoso e honorável rei congelado. Ironicamente, uma estátua foi erguida em seu nome. Sentada no trono e tudo mais. Mães deram o nome Farenheit aos seus filhos, algumas, que não souberam soletrar na hora, chamaram seus filhos de Farenraiti, Farraiti, Fart, e houve um caso de um bebê que acabou sendo registrado como Rei Congelado mesmo. Doze anos depois, ele mudaria seu nome para Orelha, visto que Rei Congelado não era um nome adequado para alguém que pretendia seguir a exigente carreira de barbeiro-cirurgião-açougueiro.

O conselho regente não se gaba de criatividade para nome de grandes eventos que influenciaram a nossa política. O Incidente, foi como ficou conhecido o incidente.

O único da longa e bem-sucedida carreira do rei congelado. Uma flatulência que resultou no incêndio de toda a ala leste do palácio de Oliviana, na morte de um quarto da corte, doze enviados de Seleusca, um intendente e um papagaio. Tudo indiretamente, é claro. Nenhum homem conhecido é capaz de disparar de dentro de si algo tão poderoso assim.

Ao povo, a notícia foi de que um trovão causou a catástrofe, mas eu sei a verdade, pois estava lá. Sou um dos membros do conselho regente, afinal. Inclusive, matei dois membros da corte pessoalmente, além de um dos enviados de Seleusca que me devia dinheiro. Pleiteei o direito de passar o papagaio na espada também, mas ele acabou ficando com Lorde Belestraus.

O rei congelado soltou o peido durante uma conferência com os senhores de Seleusca. Mesmo a possibilidade de um possível retorno do rei congelado mudaria todo o panorama político, não apenas do reino, mas também de toda a região. Não podíamos deixar que uma notícia dessas pudesse escapar e, por isso, mesmo que no momento o lorde Filipus tivesse tentando, estrategicamente, pôr a culpa em lorde Lactus, um alvo fácil para todas as piadas da corte, tivemos de tomar uma decisão — matamos todos os presentes que poderiam vir a dar com a língua nos dentes. Ou com a língua no bico, no caso do papagaio do lorde Bernáculus. Matamos também lorde Lactus, mas, no caso dele, foi só para sacaneá-lo mesmo. A pegadinha final.

Depois queimamos a ala leste e jogamos todos os corpos lá para ocultar as evidências. Uma grande queima de arquivo. No sentido literal e figurado, visto que esquecemos que lá ficava a biblioteca e os registros da corte. Esquecemos também de avisar o intendente responsável por eles, que estava na biblioteca no momento. O dia estava lindo, mas os aldeões caíram na história do trovão mesmo assim.

A nossa principal arma política é a memória de peixe beta dos aldeões.

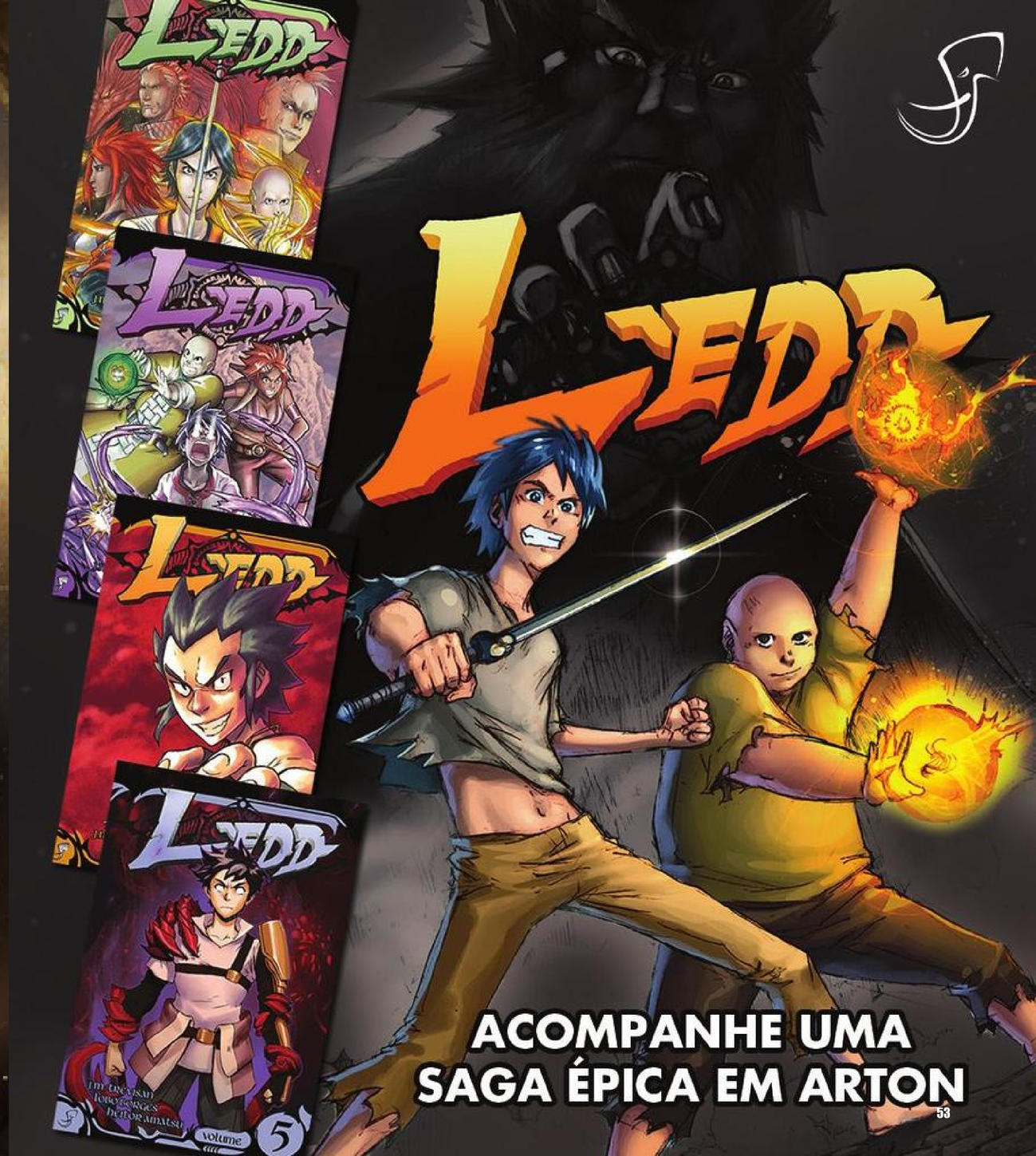
No fim, tudo ocorreu melhor que o esperado e o reino segue pleno, levando a paz do rei congelado a toda a região e a ponta da espada para todos os seus inimigos e alguns desavisados.

Não importam as catástrofes, pessoas que se unem por um objetivo, em torno de um símbolo, prosperam. E essa fábula toda prova que o melhor rei não é o herói, ou aquele que se empenha e supera as adversidades. Não é a história, pois a história é contada pelos vitoriosos, não importa o quão bom ou ruim sejam. Não é aquele que governa pelo medo, pois eles caem cedo pelas mãos do inimigo. Ou mesmo o que é amado, pois esses caem jovens pelas mãos dos invejosos. A verdade é que não existe esse negócio de melhor rei.

Anos depois, nossos mais renomados cientistas e filósofos notaram, através de cálculos matemáticos avançados como soma e subtração, que o rei se movia sim, mas a uma velocidade extremamente lenta. Pelos ângulos dos dedos, concluiu-se que estava levando a mão ao nariz. Foi quando se descobriu que o objetivo do movimento era tirar o pedaço de algo que o fazendeiro gong deixou lá dentro e ninguém se prestou a notar durante todo esse tempo. O rei chorou quando removemos. O couro do responsável pela higiene foi devidamente trabalhado.

Seguimos em paz. Viva o rei congelado. Permanecemos fieis.

Mas apenas enquanto ele continuar assim.



IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Abracadabra: as bruxas são até simpáticas

HISTÓRIAS BRUXULEANTES

O mês das bruxas já foi, mas quem se importa? Dessa vez o gabinete preparou uma lista de filmes em que elas são as estrelas! O que? Você quer saber se os filmes são bons? Bem, depende...

Como em todos os subgêneros do terror, a resposta é simples, sim e não. Temos bons filmes e filmes péssimos sobre o tema. Alguns são genuínas peças clássicas do medo e do pavor, outros são comédias, aventuras, dramas e romances, com bruxas e feiticeiras de todos os tipos "vazando" para vários gêneros de filmes.

A definição de "bruxa" para o cinema é bem ampla e conflitante. Em muitos casos, chega a ser ofensiva e preconceituosa, usando o conceito de "mulher que vendeu a alma ao diabo (ou ser sobrenatural similar)" em troca de poderes terríveis usados para espalhar o mal (sem um objetivo maior além deste). O cinema de "bruxas" por muito tempo se usou desse clichezão para botar medo da mulher com poderes sobre os homens, mas com o tempo, outras versões mais interessantes foram surgindo, como a mulher sábia, com conhecimento antigo e amplo, que era taxada de bruxa por ignorantes.

Tivemos casos onde elas eram pertencentes a uma espécie diferente (ainda que parecida), até, como apareceu na série *O Mundo Sombrio de Sabrina* (2018), o que dá um pouco mais liberdade criativa, ainda que nesse caso citado, ainda fizesse uso de alguns elementos famosos sobre bruxas.

No caso de bruxas, é um tanto difícil escapar dos clichês, já que são considerados por muitos como elementos essenciais do tema, como é o caso em *A Bruxa* (*The Witch*, 2015), que aborda o tema magistralmente, mostrando os elementos básicos sem inovação, mas de maneira bem crua e realista, um dos pontos fortes do filme.

De um outro lado, temos filmes incríveis como *As Bruxas de Eastwick* (*The Witches of Eastwick*, 1987) onde **George Miller** (o mesmo diretor de *Mad Max, Estrada da Fúria*) cria uma história simples, divertida e carismática sobre três bruxas, que nada mais são do que mulheres excluídas e mal tratadas pela cidade onde vivem, mas que acabam inadvertidamente conjurando... o demônio. As atuações incríveis, roteiro inteligente e reviravoltas da trama cravam este filme como um dos melhores do tema.

O ponto em comum com os bons filmes do tema é que eles ficam na nossa memória de alguma forma, nos despertando emoções sentimentos que gostamos de reviver, que guardamos com carinho e apreço.Talvez seja parte do feitiço, não?

Aqui vão alguns dos filmes de bruxa mais marcantes e mais influentes do cinema:

Häxan – A Feitiçaria Através dos Tempos (Häxan, 1922): filme mudo, parte documentário, parte ficção, feito para assustar, e que se propunha a ser uma versão do livro *O Martelo das Bruxas*. Häxan pode ser visto hoje em dia como uma obra bem seminal, histriônica e exagerada em partes, mas, dada a época e os recursos, tremendamente assustador, com capítulos com imagens baseadas em ilustrações clássicas de **Gustav Doré**, que parecem ter saídas de pesadelos (ou que podem causar alguns).

A Maldição do Demônio (La maschera del demonio, 1960): filme de estreia do genial diretor italiano **Mario Bava**, que antes só havia feito curtas e trabalhado na parte técnica. A trama envolve a ressurreição de uma bruxa vampira do século 17, Asa Vajda, magistralmente interpretada por **Barbara Steele**, e seu amante (interpretado por **Arturo Dominici**), para se vingar dos descendentes do seu irmão, que a matou no passado. A fotografia (assim em como toda a obra de Mario Bava) é impressionante e influenciou muito dos filmes posteriores. Bava era um mestre da fotografia em preto e branco, tanto que se recusou a fazer uma refilmagem colorida do título, considerando-o perfeito como estava.

Viy – A Lenda do Monstro (Viy, 1967): um jovem sacerdote, cheio de vícios e comportamentos inadequados, é chamado para velar por três noites o corpo da filha do homem rico de uma vila. Suspeita-se que ela era uma bruxa, e o sacerdote precisa cuidar para que a sua alma seja purificada, enfrentando tudo que surgir nas três noites. Baseado numa história de **Nikolay Gogol**, este filme é uma das primeiras produções russas de fantasia, com espetaculares (para a época) efeitos especiais.

Suspiria (Suspiria, 1977): um marco de **Dario Argento** no cinema de terror italiano, com seu clima de pesadelo ultracolorido, contando a história da jovem americana Suzy Banniom, que ao entrar no prestigiado grupo de dança em Berlim, descobre que as professoras da companhia estão envolvidas com bruxaria. O primeiro filme de Argento na Trilogia das Mães Terríveis, três bruxas poderosíssimas, que continua nos filmes *A Mansão do Inferno* (*Inferno*, 1980) e *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* (*La Terza Madre*, 2007). O clima onírico de pesadelo do filme é marcante, em todos os seus elementos, até mesmo na trilha sonora. Em 2018 ganhou uma refilmagem maravilhosa pelo diretor **Luca Guadagnino**, lançada aqui como *Suspiria, A Dança do Medo*, um dos melhores filmes do ano passado.

Viy: tá na cara que é bruxa

As Bruxas de Eastwick (The Witchs of East, 1987): um dos melhores filmes de diretor George Miller (o que é algo, já que estamos falando do cara responsável por *Mad Max*), com um elenco incrível mostrando três mulheres comuns, numa cidade pequena, consideradas párias por todos. Elas conjuram "o homem ideal", mas ele mostra ser bem mais do que elas pediram, e de uma forma bem ruim. Com **Michelle Pfeiffer**, **Cher**, **Susan Sarandon** e **Jack Nicholson** e atuações espetaculares. Se você for ver apenas um filme de bruxas no Dia das Bruxas, que seja este.

Convenção das Bruxas (The Witches, 1990): um clássico da Sessão da Tarde, onde um jovem órfão, ao ser levado a um hotel, acidentalmente encontra uma convenção de bruxas que planejam acabar com todas as crianças do mundo! Baseado no livro de **Roald Dahl**, escritor de *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, o filme tem a mesmo tom de humor negro e sombria típico de Dahl, reforçado pela maquiagem assustadora e exagerada de **Jim Henson** (o criador dos Muppets). Uma aventura sombria para crianças, que ainda assusta muito adulto até hoje... e convenhamos, dado o tema, não podemos culpá-los.

Abracadabra (Hocus Pocus, 1993): outro campeão de exibição na Sessão da Tarde, também voltado para o público de todas as idades. Se sentindo descolocado na cidade que sua família acabou de se mudar, o jovem Max acaba, na noite do Halloween, acidentalmente quebrando o feitiço que prendia as irmãs Sanderson, três bruxas malignas executadas no século 17. O garoto e seus amigos agora precisam deter as bruxas, que tem apenas a noite do Dia das Bruxas para se manter vivas e dominar o mundo. É impossível ver esse filme e não adorar as engraçadíssimas vilãs, interpretadas por **Bette Middler**, **Kathy Najimy** e **Sarah Jessica Parker**.

Jovens Bruxas (The Craft, 1996): uma atualização (para os anos 1990) de histórias de bruxas, com as personagens adolescentes usando seus poderes para se vingar das pessoas que as perseguiam (e conseguir seus desejos). Claro que ia dar ruim em algum momento. Filme que ficou marcado pelo seu estilo e visual e por trazer para a época moderna o tema, falando diretamente com o público adolescente.

Da Magia à Sedução (Pratical Magic, 1998): outro filme cativante e memorável, com um baita elenco, desta vez uma fantasia/drama com tons de humor, onde duas irmãs criadas por suas tias excêntricas descobrem que as mulheres da família, que por acaso são bruxas, são amaldiçoadas a nunca encontrar o amor. Toda vez que elas se apaixonam por alguém, essa pessoa morre. Mesmo com o tema triste, o filme não é pesado e dramático (exceto quando as pessoas morrem, claro) e mostra o tema de uma forma muito bacana. Apesar das personagens principais serem interpretadas pelas estrelas **Sandra Bullock** e **Nicole Kidman**, quem rouba a cena toda vez que aparece são as tias, interpretadas por **Stockard Channing** e **Dianne Wiest**.

As Bruxas de Eastwick: até o homem ideal é perigoso

Moça, essa chave só abre o caminho da desgraça

A Bruxa de Blair (The Blair Witch Project, 1999): filme independente de baixo orçamento que chamou a atenção por sua campanha de marketing. A publicidade original dava a entender que as filmagens podiam ser reais, provenientes de fitas encontradas e que não se sabia o que teria acontecido com as pessoas mostradas nas filmagens (o que não era verdade).

Três estudantes vão investigar uma lenda urbana assustadora sobre uma bruxa que sequestraria e mataria crianças na região próxima de Mariland. Tudo que sobrou deles é a filmagem da investigação. O filme lançou o estilo de "filmagem encontrada" como subgênero de sucesso no terror, e o realismo do filme é assustador. Em vários momentos, os atores não sabiam o que ia acontecer, e o medo que aparece em cena é bem real.

A Chave Mestra (The Skeleton Key, 2005): dizer que este filme é de bruxas é meio que um spoiler, mas vale a pena porque é um dos melhores títulos de terror dos anos 2000. Uma história de clima, que vai construindo uma cena tensa e assustadora, e culmina num excelente final, *A Chave Mestra* mostra uma enfermeira que começa a trabalhar numa casa perto de uma plantação em Nova Orleans, e vai percebendo que se meteu num mistério sombrio, envolvendo a casa, os moradores antigos de lá e rituais vudu.

As Bruxas de Zugarramurdi (Las brujas de Zugarramurdi, 2013): produção espanhola, essa comédia de terror é estranha, engraçada e assustadora em alguns momentos... caindo mais para o bizarro em outros. Depois de um assalto dar muito errado, dois ladrões roubam um taxi e vão parar na fronteira da Espanha e França, na cidade de Zugarramurdi. Daí para frente, a coisa desanda de uma forma sobrenatural e bizarra. Já disse que o filme é bizarro? Tem a participação pra lá de especial da grande atriz espanhola **Carmen Maura**.

The Love Witch (2016): filme estranho, divertido e tremendamente engraçado, carregado de ironia e humor negro. Uma bruxa nos tempos modernos (apesar de parecer estar nos anos 1960), interpretada de forma bem estranha e marcante por **Samantha Robinson**, usa magias e feitiços para encontrar o homem da sua vida. Mas toda vez que chega perto de seu objetivo, se decepciona e acaba matando (intencionalmente ou não) o tal homem. A diretora **Anna Biller** fez um filme com diversas homenagens e referências a obras antigas do cinema, principalmente da década de 1960, com muita ironia e humor esquisito. É um daqueles filmes que você termina de ver e fica se pensando se entendeu bem o final (o que é de propósito).

ROGERIO SALADINO

Mais que fichas!

Mais que monstros!

Apresentamos três

encontros completos,

com história e táticas,

para *Tormenta RPG* e *T20*!

Encontros Mortais!

Arte: Samuel Marcelino
Texto: Rafael Dei Svaldi

Lua gnoll

As últimas semanas de caça têm sido generosas para Raska e sua alcateia. A líder gnoll tem conduzido seus guerreiros com sabedoria, vitoriosa saque após saque. Raska tem certeza de que Tenebra olha por seus comandados e, acima de tudo, pela própria Raska. Por isso a alcateia só ataca nas noites de lua cheia, quando a Deusa das Trevas se revela em toda sua exuberância e pode contemplar os feitos de Raska e seus bravos.

Faz dois dias que a alcateia está seguindo, escondida, a pequena caravana de humanos e anões. Hoje será a primeira noite de lua cheia. Uma noite para honrar Tenebra com mais um saque. Uma noite de lua gnoll.

Lua Gnoll é um encontro de baixo nível, com ND 2 a 3, em que os personagens encontram uma caravana e precisam auxiliar seus viajantes a enfrentar vários ataques na mesma noite. Você pode usar este encontro como um evento durante uma viagem qualquer, como forma de introduzir um novo NPC (que pode estar entre os caravaneiros) ou como ponto de partida de uma nova aventura. Este encontro usa as regras de aliados apresentadas em *Império de Jade* e *Tormenta20*, devidamente adaptadas para esta matéria.

O encontro começa quando os personagens estão se preparando para terminar mais um dia de viagem. Um pouco antes do anoitecer, eles encontram uma pequena caravana, formada por quatro grandes carroções que pertencem a um grupo composto de humanos e anões.

Os caravaneiros estão se preparando para montar acampamento, e convidam os personagens a passar a noite com eles. Os viajantes parecem amistosos; são quatro famílias de camponeses e artesãos que se reuniram para começar uma vida nova em outro lugar (adapte a origem e o destino da pequena caravana conforme as necessidades de sua campanha).

A caravana

A caravana é formada por quatro carroções, cada um com seus passageiros e recursos.

Carroção 1: Família Van Dynne

O líder da caravana é um humano chamado Erick Van Dynne. Ele é um fazendeiro que viaja acompanhado por sua esposa, Lissa, e seus dois filhos de 3 e 5 anos, Meg e Dirk. A família está viajando para começar vida nova em outra cidade. Erick sabe manejar um arco, e conta como um *aliado atirador iniciante* (fornece +1d6 em rolagens de dano à distância). Lissa conhece ervas e remédios, e conta como uma *aliada curandeira iniciante* (uma vez por turno, como uma ação livre, cura 1d8+1 PV. Lissa pode usar essa habilidade três vezes por dia).

Além da ajuda, os Van Dynne transportam vários itens para sua nova casa, incluindo dois bálsamos restauradores e 30 TO em ingredientes para pratos especiais (se você estiver usando as regras de culinária da DB 145).

Carroção 2: Família Tallarimm

O segundo carroção pertence a dois irmãos anões, Kalmor e Dorbek Tallarimm. Ambos são mercenários, e estão viajando na esperança de vender um carregamento de mercadorias variadas que receberam como pagamento de seu último trabalho (os dois são péssimos negociantes...).

Cada um dos irmãos conta como um *aliado combatente veterano* (fornece +2 em testes de ataque). Em sua carroça, eles têm uma aljava com 20 flechas obra-prima, três fogos alquímicos e uma granada.

Carroção 3: Elastrus, o Magnifico

O terceiro carroção pertence a um sujeito excêntrico, que se apresenta às vezes como um mágico, às vezes como um ator ou cozinheiro. O humano Elastrus é na verdade um clérigo de Nimb, que se uniu a caravana simplesmente... porque sim. Elastrus conta como um *aliado veterano*, mas o que exatamente ele vai fazer, ninguém sabe (nem mesmo ele).

No início de cada turno, peça ao jogador auxiliado por Elastrus que role 1d12 e determine como Elastrus vai se comportar.

- **1 –** Elastrus declama uma ode à Nimb e não faz nada de útil.
- **2 –** *Ajudante veterano* (+2 em Acrobacia, Atuação e Enganação).
- **3 –** *Combatente veterano* (+2 em testes de ataque).
- **4 a 6 –** *Curandeiro veterano* (uma vez por turno, como uma ação livre, cura 2d8+3 PV ou remove uma condição prejudicial. Elastrus pode usar este efeito três vezes dor dia).
- **7 a 8 –** *Destruidor veterano* (uma vez por turno, como uma ação livre, causa 3d6 pontos de dano de eletricidade em um alvo a até 9m. Elastrus pode usar este efeito três vezes por dia).
- **9 –** *Fortão veterano* (você recebe +1d12 em rolagens de dano corpo a corpo).
- **10 –** *Guardião veterano* (você recebe +3 em CA).
- **11 –** *Montaria veterano* (sim, Elastrus se transforma em um trobo que concede +6m de deslocamento e uma ação de movimento extra por turno, apenas para se deslocar).
- **12 –** Role duas vezes, ignorando este resultado. Elastrus fornece os benefícios dos dois resultados.

Por fim, Elastrus tem uma caixa com 6 poções mágicas. Role-as aleatoriamente na tabela de poções menores (*Tormenta RPG*, página 261).

Carroção 4: Kadija

O quarto e último carroção é conduzido por uma única viajante, uma jovem mulher de beleza exótica, vinda das distantes terras do Deserto da Perdição.

Kadija se apresenta como uma comerciante de sua terra natal, mas na verdade é uma foragida. Em seu lar, foi prometida em casamento para um rico comerciante, e sem querer ver seu futuro sendo escrito por outros homens, decidiu fugir para o Reinado. Kadija aprendeu muito desde que saiu da segurança da mansão de seus pais, mas ainda não sabe que caminho vai escolher. Ela conta como uma *aliada iniciante ajudante E assassina* (ela concede +2 em Diplomacia e Enganação, e a habilidade de classe ataque furtivo +1d6).

Os caravaneiros formaram um pequeno círculo com os carroções, com quatro aberturas. Este círculo oferece alguma proteção, pois só há quatro entradas, mas não é exatamente uma fortaleza inexpugnável.

Aliados

Aliados são personagens do mestre que auxiliam os personagens durante uma aventura.

Cada aliado fornece um bônus específico, que reflete suas habilidades. Durante uma cena, como um combate, um personagem pode receber o benefício de um único aliado. Especificamente neste encontro, além do benefício que cada aliado fornece, um jogador pode escolher "sacrificar" seu aliado para evitar um ataque em seu personagem.

Se fizer isso, o aliado fica fora de combate, e morrerá se não for curado até o final do combate (com um sucesso em um teste de Cura com CD 15 ou qualquer magia de cura). Mesmo que seja curado, o aliado ficará fora de combate pelo restante do encontro.

Um jogador pode usar uma ação de movimento para trocar de aliado; o novo aliado fornece seu benefício a partir da próxima rodada.

Risos na noite

Assim que a lua cheia se revela em sua plenitude, começa uma mistura de uivos, ganidos e risadas medonhas. Os sons parecem vir de todos os lados do acampamento, nem próximos nem distantes. Neste momento, cada personagem deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 12). Em caso de falha, fica abalado até o fim do primeiro ataque. Após isso role em segredo quanto tempo os gnolls levarão para começar o primeiro ataque (1d3+1 rodadas) e peça aos jogadores que descrevam suas ações rodada a rodada até o início do combate.

Os gnolls atacam em ondas, cada uma formada por gnolls mais experientes e fortes. Todos os gnolls são seguidores de Tenebra, e acreditam que a Deusa das Trevas os protege durante as noites de lua cheia. Por isso, nessas noites, cada gnoll luta com mais força e coragem, recebendo +1 nos ataques e resistências contra medo e 5 PV temporários (já contabilizados nas fichas).

Primeiro ataque: os jovens

O primeiro ataque será desferido pelos guerreiros mais jovens da alcateia. Isso faz parte dos ritos de passagem de Raska; os jovens que sobrevivem aos primeiros saques se tornam mais fortes e são aceitos como guerreiros.

Para cada personagem no grupo, haverá três gnolls na primeira onda. Na primeira rodada, todos os gnolls jovens atacam com seus arcos a partir da linha das árvores. Depois, eles sacam suas lanças e escudos e correm contra a caravana.

Quando o grupo de gnolls for reduzido a um terço, os sobreviventes correrão de volta para as árvores.

Gnoll jovem — ND 1/2

Humanoide (gnoll), plebeu 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +5, faro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 17.

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1, +1 contra medo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +4 (1d6+3) ou lança +0 (1d6+3) e mordida +0 (1d6+3).

Ataques à Distância: arco curto +2 (1d6+1, x3).

Habilidades: For 14, Des 11, Con 16, Int 8, Sab 11, Car 8.

Equipamento: arco curto, couro batido, escudo leve, 20 flechas, lança.

Tesouro: nenhum.

Segundo ataque: os bravos

Após o primeiro ataque, a alcateia de Raska vai tomar algum tempo para se recuperar. A segunda onda começa aproximadamente 30 minutos após a primeira. Inicialmente os gnolls entoam seu cântico de guerra formado por risadas e ganidos.

Mais uma vez, cada personagem precisa passar em um teste de resistência de Vontade (CD 12) ou fica abalado até o fim do ataque. Personagens que não passaram no primeiro teste têm uma penalidade de –2 nesse teste.

O grupo do segundo ataque é formado pelos guerreiros veteranos da alcateia. Para determinar a quantidade de guerreiros, multiplique a quantidade de personagens por 2,5 (arredonde para cima). Quaisquer jovens que tenham sobrevivido à primeira onda se juntarão ao segundo ataque, plenamente curados, graças a Amáfi, o clérigo de Tenebra da alcateia.

Assim como na primeira onda, se dois terços dos guerreiros forem derrotados, os demais recuarão (junto com quaisquer jovens sobreviventes).

Gnoll guerreiro — ND 1

Humanoide (gnoll), plebeu 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +6, faro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 29.

Resistências: Fort +5, Ref +3, Von +2, +1 contra medo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +6 (1d6+4) ou lança +2 (1d6+4) e mordida +2 (1d6+4).

Ataques à Distância: arco curto +5 (1d6+2, x3).

Habilidades: For 14, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 11, Car 8.

Equipamento: arco curto, couro batido, escudo pesado, 20 flechas, lança.

Tesouro: nenhum.

O terceiro ataque: Raska

O terceiro e último ataque será liderado pela própria Raska. Com ela estarão um gnoll guerreiro para cada personagem, mais quaisquer sobreviventes dos ataques anteriores (mais uma vez, curados graças ao clérigo de Tenebra). O clérigo em si não participará do ataque (ele ficará no bosque orando para que Tenebra proteja a alcateia).

O terceiro ataque terminará quando dois terços dos gnolls (ou Raska, mais um terço) forem derrotados.

Os sobreviventes fugirão, desaparecendo na noite.

Raska — ND 7

Humanoide (gnoll), bárbaro 4/ranger 3, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +12, faro.

Classe de Armadura: 24, Esquiva Sobrenatural

Pontos de Vida: 94.

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +5, +1 contra medo.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *lança +2* +14 (1d6+9) ou *lança +2* +12 (1d6+9) e mordida +10 (1d6+7).

Ataques à Distância: arco composto +12 (1d6+7, x3) ou arco composto +9/+9 (1d6+7, x3).

Habilidades: For 18, Des 16, Con 18, Int 6, Sab 14, Car 10.

Perícias: Intimidação +9, Sobrevivência +12.

Talentos: Ataque Poderoso, Duro de Matar, Rastrear, Tiro Rápido, Tolerância, Torcida, Vitalidade.

Empatia selvagem: Raska pode fazer testes de Diplomacia com animais com um bônus de +6.

Fúria: duas vezes por dia, Raska pode usar uma ação livre para entrar em fúria por 8 rodadas. Ela recebe +2 nas jogadas de ataque e dano corpo a corpo, redução de dano 1 e –2 na classe de armadura.

Inimigo predileto (humanoide): Raska recebe +2 nas jogadas de dano e em testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra humanoides.

Terreno predileto (planície): Raska recebe +2 na classe de armadura e em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência em planícies.

Equipamento: arco composto obra-prima, *camisa de cota de malha +1*, escudo pesado, *lança +2*, 20 flechas.

Tesouro: padrão.

Conclusão

Se conseguirem sobreviver ao terceiro ataque, e Raska for derrotada ou fugir, os personagens terão superado este encontro. Os gnolls não retornarão, e ao amanhecer o grupo encontrará a estrada livre para prosseguirem sua viagem.

Os caravaneiros agradecerão profundamente aos personagens. Quaisquer recursos não utilizados serão oferecidos como recompensa, e os viajantes reunião algumas moedas que oferecerão como pagamento (50 TO por personagem). Por fim, todos os NPCs têm agora uma dívida de honra com os personagens, e são potenciais aliados para futuras aventuras.

Você pode inclusive detalhar mais o histórico de cada membro da caravana. Por exemplo, o noivo prometido de Kadija pode ter enviado agentes para trazer sua noiva de volta, e Elastrus pode ter uma visão em um lago, uma nuvem ou uma meia suja, e dar uma missão para o grupo.

Caso Raska sobreviva, os personagens terão feito da líder gnoll uma inimiga mortal. Depois de literalmente lamber suas feridas, ela vai reorganizar seu bando e poderá retornar em uma futura aventura em busca de vingança.

A honra da guerreira foi manchada com essa derrota, e este tipo de mancha só sai com sangue inimigo.

A taxa dos trolls

Tizek sempre foi um trambiqueiro. Expulso de sua cidade natal na Pondsmânia por causar mais problemas do que até mesmo outras fadas eram capazes de suportar, passou a vida vagando pelo Reinado, sobrevivendo às custas de pequenos golpes e esquemas. Mas sua vida mudou quando encontrou o corpo de um mago finntroll recém morto e três pequenos bebês troll.

Percebendo a grande oportunidade, Tizek se apossou dos diversos itens mágicos do finntroll e adotou os três monstrinhos. Agora, passados vários anos de andanças pelas estradas e ermos do Reinado, Tizek e seus "filhos" se instalaram em uma importante ponte, onde passaram a cobrar pedágio de todos que queiram passar.

A Taxa dos Trolls é um encontro de nível médio com ND 9. Este encontro usa uma ponte como cenário, mas você pode adaptá-lo para qualquer tipo de passagem, como um desfiladeiro, um túnel subterrâneo ou uma trilha estreita na encosta de uma montanha. Você pode usar este encontro como uma complicação antes do objetivo final do grupo (para minar as forças dos personagens) ou pode empregá-lo como gancho para sua próxima aventura (os personagens podem encontrar um NPC relevante para a história como prisioneiro de Tizek, ou um mapa, pergaminho, livro ou outro item que dê início a uma aventura, entre os tesouros roubados pelos trolls).

A ponte escolhida por Tizek para seu plano é uma construção antiga, que cruza um rio de águas agitadas e profundas. A ponte é de pedra maciça, com 6 metros de largura e aproximadamente 30 metros de vão, com laterais fechadas de pedra sólida. Cada lado da ponte é guarnecido por duas casamatas, cada uma posicionada a 9 metros da margem.

Invisível aos passantes, as quatro casamatas se conectam através de tuneis no interior da ponte (os tuneis foram originalmente construídos para criaturas médias, mas Tizek e os trolls os alargaram o suficiente para que um humanoide grande consiga passar).

A ponte foi planejada e construída por um engenheiro anão, e qualquer personagem que passe em um teste de Conhecimento (engenharia) (CD 20) poderá identificar os traços característicos da arquitetura da raça. Com um resultado de 25 ou mais nesse teste, o personagem também nota os túneis que ligam as casamatas.

Tizek não escolheu esta ponte ao acaso. A construção possui diversas runas anãs de proteção, que ele aprendeu a ativar em seu benefício. O encontro tem início quando o grupo está atravessando a ponte. Grog e Vigo surgem, escalando as laterais da ponte e se posicionam em cada uma das cabeceiras.

É Grog, falando num valkar tosco e arrastado, quem anuncia o pedágio, que vai depender da aparência e ostentação dos personagens (como regra geral, cobre o equivalente a 100 TO por nível de cada personagem, mas sinta-se livre para aumentar o pedágio se os personagens parecerem muito ricos). O terceiro irmão, Burnd, fica escondido junto de Tizek em uma das casamatas, pronto para saltar sobre os personagens caso eles resolvam causar problemas.

Tizek não vai se envolver diretamente na luta, preferindo curar e fortalecer os trolls à distância. Entretanto, Tizek se afeiçoou por seus desajeitados, verruguentos e esverdeados filhos, e não hesitará em salvá-los.

Runa da passagem: este símbolo, na forma de um portão fechado, está entalhado no piso no centro da ponte. Ele gera um campo contínuo de 100 metros de raio que impede a passagem de viajantes por quaisquer meios exceto caminhando pela própria ponte. Isso afeta qualquer forma de deslocamento, desde meios mágicos (como teletransporte) até voo normal (um sucesso em um teste de Sobrevivência com CD 20 revela uma quantidade incomum de pássaros mortos nas margens do rio).

Runas de proteção: estas duas runas, cada uma na forma de um escudo com o símbolo anão de "pare", estão entalhadas nas laterais da ponte, uma de cada lado, respectivamente a 9 e 21 metros da entrada.

Cada runa contém uma magia de *símbolo de proteção* preparada com uma magia de *relâmpago* (Reflexos CD 18 para resistir). As runas se mantêm dormentes, e são ativadas por Tizek (uma ação livre). Tanto Tizek quanto os trolls não ativam essas runas.

Perceber qualquer uma das três runas exige um sucesso em um teste de Percepção (CD 28). Um personagem que tenha passado no teste de Conhecimento (engenharia) recebe um bônus de +2 nos testes para perceber as runas e desarmar os *símbolos de proteção*.

Poções escondidas: além das runas, Tizek também escondeu quatro *poções de curar ferimentos graves* em pequenos nichos entre as pedras da ponte. Os trolls sabem onde estão essas poções, e vão usá-las se necessário.

Escolha quatro lugares quaisquer para esconder as poções. Um personagem que esteja ativamente procurando algo na ponte pode encontrar cada poção com um teste bem-sucedido de Percepção (CD 22).

Grog, Visgo e Burnd

Criados por Tizek desde que eram apenas bebês troll, os três irmãos se tornaram ainda mais fortes, resistentes e burros que um troll normal.

Além disso, cada um dos irmãos aprendeu um truque especial com Tizek, que eles empregam para derrotar quaisquer viajantes que se achem espertos demais para pagar o pedágio.

Tizek, o Trambiqueiro ND 8

Sprite bardo 8, Mínimo, Neutro e Maligno

Iniciativa +15.

Sentidos: Percepção +11.

Classe de Armadura: 24 (+5 Des, +4 nível, +2 tamanho, +3 couro batido).

Pontos de Vida: 41.

Resistências: Fort +5, Ref +10, Von +6.

Deslocamento: 3m, voo 12m.

Ataque Corpo-a-Corpo: florete +5 (1d3+1, 18-20).

Ataque à Distância: *besta leve +1* +13 (1d4+5, 19-20).

Habilidades: For 4, Des 18, Con 12, Int 15, Sab 10, Car 22.

Perícias: Acrobacia +15, Atuação +17, Enganação +17, Furtividade +23, Identificar Magia +13, Iniciativa +15, Ladinagem +16, Percepção +11.

Talentos: Aparência Inofensiva (CD 20), Magias em Combate, Magia Silenciosa, Reflexos Rápidos, Sorrateiro, Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Vontade de Ferro.

Falar com Animais (M): Tizek pode se comunicar com animais livremente, como a magia *falar com animais*.

Magias de Sprite (M): Tizek pode lançar *globos de luz*, *som fantasma* e *prestidigitação* livremente.

Conhecimento de Bardo: Tizek pode fazer testes de qualquer perícia de Conhecimento como se fosse treinado, com um bônus de +10.

Música de bardo (14/dia, CD 20): Canção Assustadora, Canção Apavorante, Inspirar Coragem, Inspirar Coragem Aprimorada, Melodia Revigorante, Melodia Revigorante Aprimorada.

Magias (M): 0 — *detectar magia, ler magias, mãos mágicas, mensagem*; 1° — *ataque certeiro, curar ferimentos, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, identificação, imagem silenciosa, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento*; 2° — *invisibilidade, força do touro, resistência a energia*; 3° — *relâmpago, velocidade*. *PM:* 21. *CD:* 16 + nível da magia.

Equipamento: aljava com 20 virotes, *besta leve mínima +1*, couro batido obra-prima, florete mínimo, *manto do carisma +2*, *óleo de flecha de chamas*, *pergaminho de bola de fogo*, *pergaminho de dissipar magia*, *poção de restauração menor*.

Grog, Visgo e Burnd ND 6

Monstro 8, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +6.

Sentidos: Percepção +9, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23 (+5 natural, +2 Des, +4 nível, –1 tamanho, +3 gibão de peles).

Pontos de Vida: 104.

Resistências: Fort +13, Ref +8, Von +3, cura acelerada 5/ácido ou fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +14 (1d6+11) ou 2 garras +12 (1d6+11) e mordida +12 (1d6+11).

Habilidades: For 25, Des 14, Con 24, Int 6, Sab 9, Car 6.

Dilacerar: se um dos irmãos acerta uma criatura com as duas garras na mesma rodada, além do dano normal, vai rasgar sua carne e causar mais 2d6+11 pontos de dano.

Trespassar: quando um dos irmãos derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. Cada irmão pode usar este talento uma vez por rodada.

Truque dos irmãos: cada irmão aprendeu um truque específico com Tazik.

- *Artimanha de Grog:* Grog aprendeu a encontrar os pontos vitais de seus oponentes. Ele pode desferir ataques furtivos como um ladino de 3° nível.
- *Cuspe de Visgo:* Visgo tem o hábito de mascar ervas fedorentas, que ele mantém em sua boca até se transformarem numa papa gosmenta e pegajosa. Quando usa dilacerar, Visgo pode cuspir suas ervas no rosto da vítima. A criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 21) ou ficará cega até remover as ervas (uma ação completa). Uma vez que cuspa as ervas, Visgo demora 1d4 rodadas para preparar outro cuspe.
- *Fedor de Burnd:* o mais asseado dos irmãos, Burnd adora longos banhos em uma mistura cuidadosamente preparada de lama e "dejetos" que ele recolhe na floresta perto da ponte. Isso dá a ele um agradável aroma de "asa de troll", que pode ser insuportável para narizes mais sensíveis. Qualquer criatura a até 4,5 metros de Burnd deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 21) ou ficará enjoada enquanto estiver na área e por 1 minuto após sair dela. Criaturas com faro sofrem uma penalidade de –4 no teste de Fortitude. Uma criatura que passe nesse teste não é afetada pelo fedor de Brund pelas próximas 24 horas.

Equipamento: gibão de peles.

Conclusão

Tizik não vai lutar até a morte de seus trolls. Se perceber que seus filhos adotivos vão morrer (sem chance de regeneração), vai tentar negociar com os personagens.

Ele acumulou algumas riquezas em uma caverna sob a ponte (que também serve como casa para o bando), e vai usar uma parte disso para barganhar. Tizik tentará usar sua enganação para convencer os personagens de que tem menos riqueza do que realmente possui; se conseguir, considere que ele tem um tesouro normal para um encontro deste nível. Caso contrário, seu tesouro real é ao dobro de um tesouro normal.

Insana Simetria

Há vários anos, quando os artonianos começaram a perceber a magnitude da ameaça representada pela Tormenta, Benor Dezall, um mago de Salistik, passou a estudar uma forma de combater a tempestade rubra. Percebendo um componente caótico em sua composição, Benor buscou formas de usar a ordem para enfrentar os lefeu. E foi na matemática, mais precisamente na geometria, que ele concentrou seus estudos.

Usando como base uma pequena pirâmide gelatinosa, Benor desenvolveu criaturas de formas definidas, que na concepção dele seriam mais resistentes à Tormenta e poderiam ser usadas para enfrentar os lefeu. Benor conduziu experimentos com limos, musgos e gelatinas vivas, em busca das formas mais perfeitas e ordenadas. Quando suas criações ficaram prontas, as levou até uma área de Tormenta para testá-las em batalha.

Foi um massacre. Os poliedros gelatinosos de Benor não foram páreo para a corrupção rubra. Todos foram assimilados, tornando-se monstros da Tormenta e voltando-se contra seu criador. Benor morreu durante a luta, e tudo que restou dele foi sua bolsa mágica, contendo alguns de seus itens e o livro onde registrou seus estudos e experimentos.

Corrompidos pela Tormenta, os poliedros tentam executar uma forma distorcida de sua missão original: propagar a ordem e a simetria. Assim, vagaram por Arton até encontrar Délin, um vilarejo no meio de um bosque. Ali, tal como versões menores de Lordes da Tormenta, passaram a modificar o lugar e seus habitantes, criando uma área de geometria insana e caótica.

Insana Simetria é um encontro de nível alto (ND 12 a 15). Délin e seus arredores podem ser posicionados em qualquer lugar de Arton. O grupo pode encontrar Délin por acaso, ou ter sido enviado para averiguar os rumores de uma nova área de Tormenta. Para determinar o ND deste encontro, escolha a quantidade de poliedros a serem enfrentados. Com 3 monstros, o encontro tem ND 12. Cada 2 poliedros adicionais aumentam o ND em 1.

O vilarejo de Délin não passa de um amontoado de casebres de madeira e sapé dispostos ao redor de um pequeno salão comunal. Nascida de um entreposto comercial, Délin abrigava famílias de caçadores e lenhadores. A chegada dos poliedros gelatinosos, entretanto, alterou radicalmente o lugar.

Quando os personagens chegam em Délin, a transformação promovida pelos poliedros já está bastante avançada.

Não há mais curvas em Délin; tudo na vila, da vegetação às casas e construções, assumiu uma forma geométrica regular, de ângulos retos e simétricos. Os troncos de árvores se tornaram retangulares, suas folhas perfeitamente triangulares e iguais entre si. As casas se tornaram idênticas, com janelas e portas simétricas. Mesmo a grama se tornou simétrica, reta e afiada.

A simetria forçada de Délin pode ser desconcertante para mentes mortais. Em termos de regras, toda a área do lugar gera um efeito de insanidade da Tormenta (como acontece quando se encontra um lefeu). Cada criatura que entra em Délin deve fazer um teste de Vontade (CD 18). Em caso de falha, sofre um número de pontos de dano em Inteligência, Sabedoria e Carisma igual à diferença entre a CD e o resultado do teste. Em caso de sucesso, fica imune a habilidade por um dia.

Além dos efeitos mentais, os ângulos agudos e afiados do ambiente tornam a locomoção em Délin algo arriscado. Sempre que um personagem rolar 1 em um teste qualquer baseado em Força ou Destreza (incluindo testes de ataque e perícia), se machuca em uma das arestas afiadas da paisagem da vila, sofrendo 1d4 pontos de dano de corte. Da mesma forma, sempre que um personagem sofre dano de queda (por cair de uma montaria, por exemplo), sofre 1d4 pontos de dano de corte adicional.

Os habitantes poliédricos

A influência dos poliedros não se limitou à paisagem. Os próprios habitantes de Délin se tornaram criaturas de geometria regular, suas curvas naturais substituídas por ângulos retos e simétricos. Enlouquecidos, viraram marionetes dos poliedros, e passam os dias repetindo as ações do último dia que viveram antes da insanidade.

Os poliedros podem comandar os habitantes mentalmente. Se receberem ordens de atacar os personagens, os habitantes se organizarão em grupos de dez indivíduos e atacarão de forma coordenada e ordeira. Há três grupos de habitantes poliédricos em Délin.

Habitantes Poliédricos (Unidade) ND 6

Monstro 3, Grande, Leal e Maligno

Iniciativa +3.

Sentidos: Percepção –1, visão no escuro, não pode ser flanqueado, sentido sísmico 4,5m (apenas em Délin).

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 75.

Resistências: Fort +3, Ref +3, Von –1, imunidade a acertos críticos, ácido, ataques furtivos, dano de habilidade, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sônico e sono.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: foice +14 (2d4+3, x4).

Habilidades: For 14, Des 14, Con 14, Int 6, Sab 6, Car 6.

Coordenação Simétrica: unido por uma mente comunal, o grupo de habitantes age de forma simétrica e coordenada. Sempre que fizer uma jogada de ataque, teste de resistência ou teste de perícia, o grupo de habitantes joga dois dados e usa o melhor resultado.

Imunidades de unidade: o grupo de habitantes é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano (como, por exemplo, *enfeitiçar pessoa*).

Vulnerabilidades de unidade: o grupo de habitantes sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o talento Trespassar que acerte o grupo tem direito a fazer um ataque adicional (ou dois, com Trespassar Aprimorado). Um personagem com Ataque Giratório pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado.

Equipamento: foice.

Tesouro: nenhum.

Poliedros gelatinosos

Embora existam em diversas formas, os poliedros gelatinosos de Benor são criaturas derivadas de uma pirâmide gelatinosa. Entretanto, ao contrário de uma pirâmide normal, têm uma aparência rubra, como se fossem feitos de uma versão translúcida de matéria vermelha. Após a derrota em sua primeira batalha, todos se tornaram lefeu, e possuem todas as habilidades comuns de lefeu descritas no *Bestiário de Arton* (já contabilizadas em suas fichas).

Os poliedros gelatinosos ficam dentro do perímetro de Délin, onde supervisionam a rotina dos habitantes. Eles não têm inteligência suficiente para outra coisa exceto usar sua energia lefeu para "corrigir a assimetria" do lugar. Quaisquer invasores (criaturas assimétricas) que entrem em Délin serão atacados.

Poliedro Gelatinoso ND 11

Monstro 24, Enorme (alto), Leal e Maligno

Iniciativa +7.

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro, não pode ser flanqueado, sentido sísmico 36m (apenas em Délin).

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 360.

Resistências: Fort +23, Ref +14, Von +7, imunidade a acertos críticos, ácido, ataques furtivos, dano de habilidade, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sônico e sono, redução de dano 10/corte.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +32 (2d6+21 mais 4d6 de ácido).

Habilidades: For 28, Des 1, Con 28, Int —, Sab 1, Car 1.

Envolvimento Instantâneo: o poliedro gelatinoso avança rapidamente e tenta envolver totalmente uma criatura uma ou mais categorias de tamanho menor do que ela. Ele faz um ataque com sua pancada. Se o poliedro gelatinoso vencer, causa o dano da pancada e passa a ocupar a mesma posição da vítima, que fica envolta pelo poliedro.

Uma criatura dentro do poliedro sofre 4d6+10 pontos de dano de ácido no início de seu turno e começa a se afogar imediatamente. Ela deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude por rodada (CD 15, +1 por teste anterior) ou ficará inconsciente. Um personagem inconsciente por falta de ar sofre 1 ponto de dano de Constituição por rodada, até morrer (quando chega a Constituição 0) ou respirar novamente. Enquanto a vítima não estiver inconsciente, pode tentar uma manobra de agarrar oposta ao poliedro (bônus de +40) para sair de dentro dela.

Mesmo saindo de dentro do poliedro, a vítima continua coberta de gosma, ficando enredada e sofrendo o dano de ácido por mais 1d4 rodadas. Um poliedro gelatinoso pode abrigar até duas criaturas Grandes dentro de si, ou uma Grande e duas Médias, ou quatro Médias etc.

Insanidade Avassaladora (CD 22): a visão de um poliedro gelatinoso tem o efeito oposto ao que Benor imaginava. Perceber que mesmo a mais ordeira das formas pode ser corrompida pela Tormenta pode fragmentar a percepção de realidade de qualquer um. Uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja um ou mais poliedros gelatinosos deve fazer um teste de Vontade. Em caso de falha, sofre um número de pontos de dano em Inteligência, Sabedoria e Carisma igual à diferença entre a CD e o resultado do teste. Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia. Para cada forma de poliedro gelatinoso presente, a CD para resistir à insanidade aumenta em +2.

Além disso, quando uma criatura é envolvida por um poliedro gelatinoso, deve fazer um novo teste de resistência contra insanidade (mesmo que tenha passado no primeiro teste), sofrendo os efeitos normais de falhar.

Forma Geométrica: cada poliedro gelatinoso possui uma forma definida, que lhe concede uma habilidade específica.

- *Tetraedro Rubro:* o tetraedro é a forma da estabilidade e resistência. O tetraedro rubro tem RD 15 (cumulativa com sua RD normal).
- *Hexaedro Rubro:* um hexaedro rubro pode formar imagens enlouquecedoras em sua superfície perfeitamente lisa. No início de cada um de seus turnos, cada personagem a até 9m do cubo rubro deve fazer um teste de Reflexos (CD 31). Se falhar, só pode fazer uma ação padrão ou de movimento (mas não ambas) nessa rodada, e sofre 1d4 pontos de dano em uma habilidade mental (Inteligência, Sabedoria ou Carisma) determinada aleatoriamente. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego (50% de chance de errar qualquer ataque, –8 na CA, metade do deslocamento e –4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza).
- *Octaedro Rubro:* o octaedro rubro tem 540 PVs. Quando é reduzido a 360 PVs ou menos, se transforma em dois tetraedros rubros, cada um com metade dos PV que o octaedro tinha quando se dividiu.
- *Trapezoide Rubro:* a superfície multifacetada do trapezoide rubro é capaz de refletir ataques físicos e mágicos. Qualquer magia ou ataque à distância contra o trapezoide rubro tem 50% de chance de ser refletido contra outro alvo a escolha do trapezoide. Ataques corpo-a-corpo têm 25% de chance de serem refletidos contra o atacante.
- *Dodecaedro Rubro:* por alguma razão inexplicável, o dodecaedro rubro tem a capacidade de invocar lefeu. Invocar lefeu é uma ação completa. Role 1d12 (!) para determinar que tipos e quantidades de lefeu são invocados: 1 a 3, 1d8 uktril; 4 a 6, 1d6 geraktrill; 7 a 9, 1d4 veridak; 10 e 11, 1d3 hurobakk; 12 = 1 reishid. Uma vez que tenha invocado lefeu, o dodecaedro não pode usar essa habilidade por 1d4 rodadas. Lefeu invocados dessa forma desaparecem após 1 minuto.
- *Icosaedro Rubro:* um icosaedro rubro tem deslocamento 12m. Além disso, usando uma ação completa, pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d6+21, mais 4d6 de ácido, pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 31) para reduzir o dano à metade.

Tesouro: metade do padrão.

Conclusão

Caso os poliedros gelatinosos sejam derrotados, sua influência sobre Délin e seus habitantes cessará.

Nos próximos dias, tanto o lugar quanto quaisquer sobreviventes retornarão ao normal. Além disso, os personagens poderão encontrar a bolsa de pertences de Benor Dezall. Essa bolsa é uma *mochila de carga*, e dentro dela, além de itens equivalentes a um tesouro padrão para o nível do encontro (role novamente qualquer item que não poderia estar em uma *mochila de carga*), os personagens encontrarão o *Diário de Dezall*. Este manuscrito contém os estudos matemáticos e arcanos de Dezall.

Um personagem que leia o *Diário* (uma semana) recebe um bônus de +1 em seu valor de Inteligência e aumenta seu total de PM em +3.

Fichas para Tormenta20

Os encontros descritos aqui podem ser usados também com as regras de playtest de *Tormenta20*, mantendo as CDs dos testes de perícias. Para magias que não constam no arquivo de playtest (como *símbolo de proteção*), use o efeito descrito em *Tormenta RPG*. Em *A Taxa dos Trolls*, use Conhecimento no lugar de Conhecimento (engenharia). Abaixo estão as fichas dos PdMs e monstros convertidas para a versão 2.1 do playtest de Tormenta 20.

Gnoll Jovem — ND 1/2

Humanoide (gnoll), plebeu 2, Médio

Sentidos: Iniciativa +1, Percepção +3, faro.

Pontos de Vida: 15.

Classe de Armadura: 15.

Resistências: Fort +6, Ref +1, Von +1, +1 contra medo.

Deslocamento: 9m.

Pontos de Mana: 2.

Ataques Corpo a Corpo. Lança +6 (1d6+2) ou lança +4 (1d6+2) e mordida +4 (1d6+2).

Ataques à Distância. Arco curto +4 (1d6, x3).

Atributos: For 14, Des 11, Con 16, Int 8, Sab 11, Car 8.

Equipamento: arco curto, couro batido, escudo leve, 20 flechas, lança.

Tesouro: nenhum.

Gnoll Guerreiro — ND 1

Humanoide (gnoll), plebeu 4, Médio

Sentidos: Iniciativa +3, Percepção +4, faro.

Pontos de Vida: 29.

Classe de Armadura: 17.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +2, +1 contra medo.

Deslocamento: 9m.

Pontos de Mana: 4.

Ataques Corpo a Corpo. Lança +7 (1d6+2) ou lança +5 (1d6+2) e mordida +5 (1d6+2).

Ataques à Distância. Arco curto +6 (1d6, x3).

Atributos: For 14, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 11, Car 8.

Equipamento: arco curto, couro batido, escudo pesado, 20 flechas, lança.

Tesouro: nenhum.

Raska — ND 7

Humanoide (gnoll), bárbaro 4/ranger 3, Médio

Sentidos: Iniciativa +6, Percepção +12, faro.

Pontos de Vida: 87.

Classe de Armadura: 22

Resistências: Fort +11, Ref +11, Von +9, +1 contra medo.

Deslocamento: 9m.

Pontos de Mana. 24.

Ataques Corpo-a-Corpo. Lança +14 (1d6+6) ou lança +12 (1d6+6) e mordida +10 (1d6+4).

Ataque à Distância. Arco composto +12 (1d6, x3).

Explorador (passiva). Raska recebe +2 em classe de armadura, Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência em planícies.

Fúria (livre, 6 PM). Raska entra em fúria até o fim da cena, ou até passar uma rodada inteira sem atacar uma criatura e sem sofrer dano. Ela recebe +3 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo-a-corpo, mas só pode realizar as ações ataque, manobra de combate e investida, além de ações de movimento e livres.

Marca da Presa (movimento, 1 PM). Raska recebe +1d4 nas rolagens de dano contra uma criatura em alcance curto.

Rastreador (passiva). Raska pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

Vigor Primal (movimento, 7 PM). Raska recupera 4d12 PV.

Atributos: For 18, Des 16, Con 18, Int 6, Sab 14, Car 10.

Perícias: Guerra +5, Intimidação +7, Sobrevivência +11.

Equipamento: arco composto afiado, couraça ajustada reforçada, escudo pesado, lança pungente atroz, 20 flechas.

Tesouro: padrão.

Tizek, o Trambiqueiro — ND 8

Sprite bardo 8, Minúsculo

Sentidos: Iniciativa +9, Percepção +8.

Pontos de Vida: 41.

Classe de Armadura: 18 (+5 Des, +3 armadura).

Resistências: Fort +5, Ref +12, Von +8.

Deslocamento: 3m, voo 12m.

Pontos de Mana: 32.

Ataque à distância. *Besta leve +1* +13 (1d4+1, 19).

Aparência Inofensiva (passiva, CD 20). Uma vez por cena, a primeira criatura inteligente (Int 3 ou mais) que atacar Tizek deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, perderá sua ação. Este talento só funciona uma vez por cena; independentemente da criatura falhar ou não no teste, poderá atacar normalmente nas rodadas seguintes.

Falar com Animais (livre). Tizek pode se comunicar com animais livremente.

Inspiração Marcial (padrão, 2+ PM). Tazik inspira as pessoas com a sua música (ou outro tipo de arte, como dança). Ele e todos os aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia e rolagens de dano até o fim da cena. Para cada 2 PM extras que ele gastar, o bônus aumenta em +1.

Magias. Encantamento, evocação, ilusão; 1° — *Criar Ilusão, Enfeitiçar, Resistência a Energia, Seta Infalível de Talude*; 2° — *Invisibilidade*; CD 20.

Melodia Curativa (padrão, 1+ PM). Tazik gera um efeito curativo. Ele e os seus aliados em alcance curto recuperam 1d6 PV. Para cada 2 PM extras que ele gastar, cura +1d6 PV.

Versatilidade (livre, 1 PM). Tazik recebe os benefícios de ser treinado em uma perícia à escolha por um teste.

Atributos: For 4, Des 18, Con 12, Int 15, Sab 10, Car 22.

Perícias: Acrobacia +12, Atuação +14, Enganação +14, Furtividade +17, Ladinagem +12, Misticismo +10, Percepção +8.

Equipamento. Aljava com 20 virotes, *besta leve mínima +1*, couro batido obra-prima, florete mínimo, *manto do carisma +2*, *óleo de flecha de chamas*, *pergaminho de bola de fogo*, *pergaminho de dissipar magia*, *poção de restauração menor*.

Tesouro. Dobro do padrão.

Grog, Visgo e Burnd — ND 6

Monstro 8, Grande (alto)

Sentidos: Iniciativa +6, Percepção +7, visão no escuro.

Pontos de Vida: 104.

Classe de Armadura: 22 (+5 natural, +2 Des, +5 armadura).

Resistências: Fort +13, Ref +8, Von +3, cura acelerada 5/ácido ou fogo.

Deslocamento: 9m.

Pontos de Mana: 16.

Ataque corpo a corpo. Mordida +15 (1d6+8) e duas garras +15 (1d6+8, 18/x3) cada.

Truque dos irmãos. Cada irmão aprendeu um truque específico com Tazik.

- *Artimanha de Grog (livre).* Grog aprendeu a encontrar os pontos vitais de seus oponentes. Ele pode desferir ataques furtivos como um ladino de 3° nível.
- *Cuspe de Visgo (livre, 2 PM).* Visgo tem o hábito de mascar ervas fedorentas, que ele mantém em sua boca até se transformarem numa papa gosmenta e pegajosa. Ele cospe essas ervas no rosto de um oponente adjacente. A criatura deve passar em um teste de Reflexos (CD 21) ou ficará cega até remover as ervas (uma ação completa).
- *Fedor de Burnd (passiva).* O mais asseado dos irmãos, Burnd adora longos banhos em uma mistura cuidadosamente preparada de lama e "dejetos" que recolhe na floresta perto da ponte. Isso dá a ele um agradável aroma de "asa de troll", que pode ser insuportável para narizes mais sensíveis. Qualquer criatura a até 4,5 metros de Burnd deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 21) ou ficará enjoada enquanto estiver na área e por 1 minuto após sair dela. Criaturas com faro sofrem uma penalidade de –5 no teste de Fortitude. Uma criatura que passe nesse teste não é afetada pelo fedor de Brund pelas próximas 24 horas.

Atributos: For 25, Des 14, Con 24, Int 6, Sab 9, Car 6.

Talentos: Trespassar.

Equipamento. Couraça.

Tesouro. Nenhum.

Habitantes Poliédricos (Unidade) ND 6

Monstro 3, Grande

Sentidos: Iniciativa +3, Percepção –1, visão no escuro, não pode ser flanqueado, sentido sísmico 4,5m (apenas em Délin).

Pontos de Vida: 60.

Classe de Armadura: 15.

Resistências: Fort +3, Ref +3, Von –1, imunidade a acertos críticos, ácido, ataques furtivos, dano de habilidade, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sônico e sono.

Deslocamento: 9m.

Ataque corpo a corpo. Gadanho +13 (2d4+2, x4).

Coordenação Simétrica: unido por uma mente comunal, o grupo de habitantes age de forma simétrica e coordenada. Sempre que fizer um teste qualquer, o grupo de habitantes joga dois dados e usa o melhor resultado.

Imunidades de unidade: o grupo de habitantes é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano (como, por exemplo, a magia *Enfeitiçar*).

Vulnerabilidades de unidade: o grupo de habitantes sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Uma vez por rodada, um personagem com o talento Trespassar que acerte o grupo pode pagar 1 PM para fazer um ataque adicional.

Habilidades: For 14, Des 14, Con 14, Int 6, Sab 6, Car 6.

Equipamento. Armadura acolchoada, gadanho.

Tesouro. Nenhum.

Poliedro Gelatinoso ND 11

Monstro 24, Enorme (alto)

Iniciativa +7.

Sentidos: Percepção +9, visão no escuro, não pode ser flanqueado.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 360, RD 10/corte.

Pontos de Mana: 48.

Resistências: Fort +27, Ref +18, Von +7, imunidade a acertos críticos, ácido, ataques furtivos, dano de habilidade, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sônico e sono.

Deslocamento: 9m.

Pancada. Ataque corpo a corpo +32 (2d6+9 mais 4d6 de ácido).

Envolvimento Instantâneo. O poliedro gelatinoso avança rapidamente e tenta envolver totalmente uma criatura uma ou mais categorias de tamanho menor do que ela. Ele faz um ataque com sua pancada. Se o poliedro gelatinoso vencer, causa seu dano da pancada e passa a ocupar a mesma posição da vítima, que fica envolta pelo poliedro. Uma criatura dentro do poliedro sofre 4d6+5 pontos de dano de ácido no início de seu turno e começa a se afogar imediatamente. Ela deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude por rodada (CD 15, +1 por teste anterior) ou ficará inconsciente. Um personagem inconsciente por falta de ar sofre 1 ponto de dano de Constituição por rodada, até morrer (quando chega a Constituição 0) ou respirar novamente. Enquanto a vítima não estiver inconsciente, pode tentar uma manobra de agarrar oposta ao poliedro (bônus de +32) para sair de dentro dela. Mesmo saindo de dentro do poliedro, a vítima continua coberta de gosma, ficando enredada e sofrendo o dano de ácido por mais 1d4 rodadas. Um poliedro gelatinoso pode abrigar até duas criaturas Grandes dentro de si, ou uma Grande e duas Médias, ou quatro Médias, etc.

Insanidade Avassaladora (CD 22). A visão de um poliedro gelatinoso tem o efeito oposto que Benor imaginava. Perceber que mesmo a mais ordeira das formas pode ser corrompida pela Tormenta pode fragmentar a percepção de realidade de qualquer um. A CD para resistir à Insanidade da Tormenta de um poliedro gelatinoso aumenta em +2 para cada forma de poliedro gelatinoso presente além da primeira. Além disso, quando uma criatura é envolvida por um poliedro gelatinoso, deve fazer um novo teste de resistência contra insanidade (mesmo que tenha passado no primeiro teste), sofrendo os efeitos normais de falhar.

Forma Geométrica. Cada poliedro gelatinoso possui uma forma definida, que lhe concede uma habilidade específica.

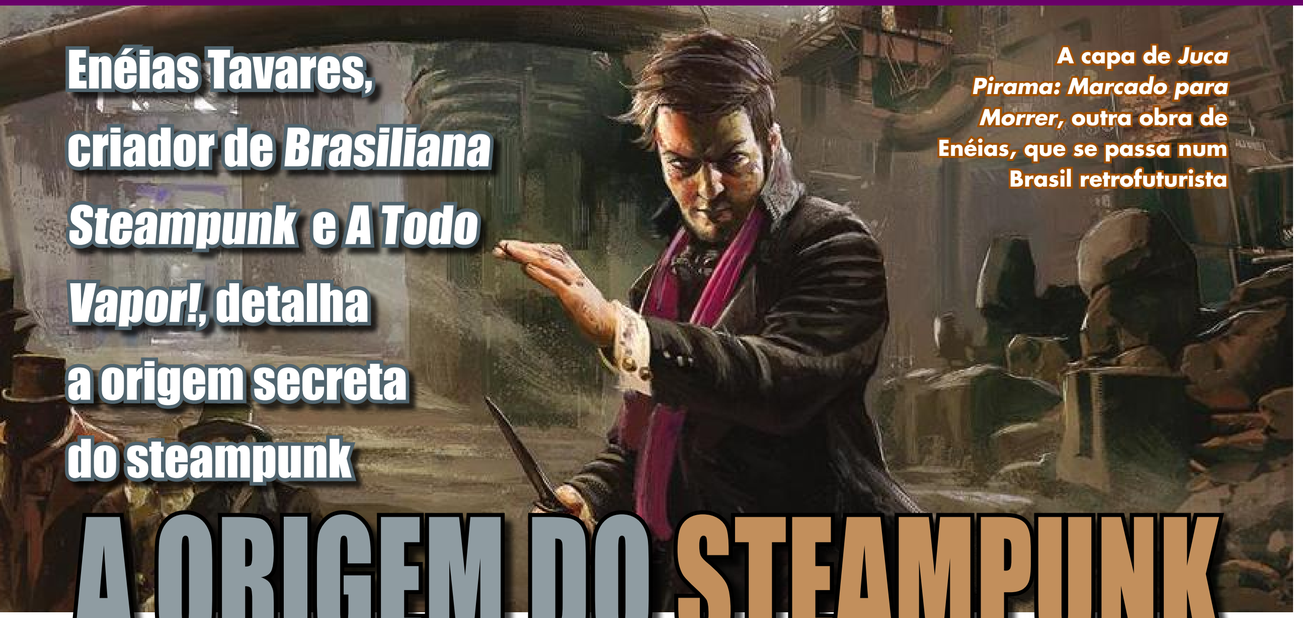
- *Tetraedro Rubro:* o tetraedro é a forma da estabilidade e resistência. O tetraedro rubro tem RD 15 (cumulativa com sua RD normal).
- *Hexaedro Rubro:* um hexaedro rubro pode formar imagens enlouquecedoras em sua superfície perfeitamente lisa. No início de cada um de seus turnos, cada personagem a até 9m do cubo rubro deve fazer um teste de Reflexos (CD 31). Se falhar, só pode fazer uma ação padrão ou de movimento (mas não ambas) nessa rodada, e sofre 1d4 pontos de dano em um atributo mental (Inteligência, Sabedoria ou Carisma) determinado aleatoriamente. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego: fica desprevenido, sofre uma penalidade adicional de –5 na CA (para um total de –10), –5 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza, tem seu deslocamento reduzido à metade e não tem linha de efeito para lançar magias.
- *Octaedro Rubro:* o octaedro rubro tem 540 pontos de vida. Quando é reduzido a 360 pontos de vida ou menos, ele se transforma em dois tetraedros rubros, cada um com metade dos PV que o octaedro tinha quando se dividiu.
- *Trapezoide Rubro:* a superfície multifacetada do trapezoide rubro é capaz de refletir ataques físicos e mágicos. Quando é alvo de um ataque ou magia, o trapezoide pode pagar 2 PM para usar seu poder de reflexão. Ataques à distância e magias têm 50% de chance de serem refletidos contra outro alvo a escolha do trapezoide. Ataques corpo-a-corpo têm 25% de chance de serem refletidos contra o atacante.
- *Dodecaedro Rubro:* por alguma razão inexplicável, o dodecaedro rubro tem a capacidade de invocar lefeu. Role 1d12 (!) para determinar que tipos e quantidades de lefeu são invocados: 1 a 3, 1d8 uktril; 4 a 6, 1d6 geraktrill; 7 a 9, 1d4 veridak; 10 e 11, 1d3 hurobakk; 12 = 1 reishid. Invocar lefeu usa uma ação completa e gasta uma quantidade de PM igual à metade do resultado do d12 (arredondado para baixo). Lefeu invocados dessa forma desaparecem após 1 minuto.
- *Icosaedro Rubro:* um icosaedro rubro tem deslocamento 12m. Além disso, ele pode usar uma ação completa e pagar 4 PM para percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d6+9, mais 4d6 de ácido, pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 31) para reduzir o dano à metade.

Atributos: For 28, Des 1, Con 28, Int —, Sab 1, Car 1.

Tesouro: metade do padrão.

RAFAEL DEI SVALDI

ENCONTRO ALEATÓRIO



Enéias Tavares, criador de *Brasiliana Steampunk* e *A Todo Vapor!*, detalha a origem secreta do steampunk

A ORIGEM DO STEAMPUNK

A capa de *Juca Pirama: Marcado para Morrer*, outra obra de Enéias, que se passa num Brasil retrofuturista

Bem-vindos a um gênero de ficção científica mais novo do que imaginávamos, porém mais velho do que poderíamos supor!

Ambientada no século XIX, a ficção steampunk apresenta um universo onde a tecnologia a vapor avançou de modo a alterar completamente a sociedade, os costumes e a própria ciência. Zepelins cortando céus poluídos, trens ultra-velozes sangrando distantes horizontes, a fuligem de carruagens mecanizadas dançando com a fumaça das fábricas e autômatos robóticos infernizando a vida de seus mestres. Somados a esses elementos, visores eletrostáticos, mecanismos de medição espectral, cápsulas de exploração temporal e amuletos tecnomísticos tornam o dia a dia de homens e mulheres tudo, menos entediante.

Se você curte os quadrinhos da *Liga Extraordinária*, a estética de games como *Bioshock* e *The Order: 1886*, a mecânica que une tecnologia e magia dos RPG *Reinos de Ferro*, da energia vibrante de filmes como *Mortal Engines* ou *James West*, ou ainda a música de **Abney Park** e **Lindsey Stirling**, talvez você esteja mais próximo do steampunk do que poderia imaginar. Nesta e nas próximas colunas aqui na *Dragão Brasil*, vamos explorar as origens, as influências e a presença dessa estética no cinema, nos videogames, na moda, na arquitetura e na música, além de claro, pesquisarmos sua crescente utilização na literatura e no RPG.

Para começar, vejamos de onde saiu o conceito. Num primeiro momento, "steampunk" aponta para outro modo narrativo de ficção científica comum na década de 1980: o "cyberpunk". Apresentando um futuro hipotético no qual alta tecnologia convive com vidas marginais e errantes, o cyberpunk aproxima um grande desenvolvimento tecnológico de uma crise social, cultural e econômica, na qual seres humanos sobrevivem em meio a um selvagem mundo pós-industrial, ultra capitalista e multicultural. Nenhum autor ou obra resume melhor essa temática do que **William Gibson** e seu *Neuromancer* (1984).

Trata-se de um mundo niilista, sombrio e decadente, no qual os poderes totalitários estatais foram substituídos por grandes corporações que têm no livre comércio e no capitalismo agressivo seus grandes pilares. Nestas "distopias pós-industriais", o futuro esperançoso e ordenado – e também distante das ficções futuristas dos séculos XIX e XX –, dá lugar a uma dependência das máquinas e computadores, numa proximidade temporal caótica e multifacetada que não raro borra a diferença entre o presente e o futuro. Assista *Black Mirror* e *Carbono Alterado* e você entenderá do que estamos falando.

Agora, o que aconteceria se, ao invés de imaginarmos um futuro que poderia ser, nos concentrássemos em um passado que poderia ter sido? Partindo dessas insatisfações econômicas, sociais e existências – o lema do *punk* setentista –, o objetivo seria o de re-imaginar um passado marcado por uma determinada idealização como também por narrativas centrados em extratos sociais superiores, caucasianos e patriarcais. Ao fazer justamente isso, unindo o marginal ao vapor, o *punk* ao *steam*, três autores californianos deram origem a uma nova literatura.

No final da década de 1970 nos EUA, **K.W. Jeter**, **Tim Powers** e **James Blaylock** eram amigos e admiradores do escritor e guru da contracultura **Philip K. Dick**. Os três viviam de produzir histórias de ficção científica distópicas, então o nome do que viria a dar origem ao cyberpunk. Nos finais de dia, entre recusas de originais e procura por trabalho, o trio se reunia no O'Hara's Old Towne Pub, em Orange, Califórnia, para beber, revisar manuscritos e trocar ideias. O pub ainda existe e fica a poucos quilômetros da Chapman University, onde hoje Blaylock e Powers são professores. Foi lá que os primeiros três romances steampunks nasceriam: *Morlock Night* (1979), de K.W. Jeter, *Anubis Gates* (1983), de Tim Powers, e *Homunculus* (1986), de James Blaylock.

O que caracteriza esses três romances é uma revisão fantástica do passado calcada em problemas sociais e reflexões políticas pouco convencionais. *Morlock Night*, parte da seguinte ideia: e se continuássemos a história de uma obra vitoriana, reinventando suas premissas para uma nova audiência? O enredo se situa em 1892, quando o Senhor Edwin Hocker ouviu sobre a misteriosa Máquina do Tempo do enigmático Dr. Ambrose. Este revelou a Hocker que o inventor original deixou o portal aberto – continuando indiretamente o enredo de *A Máquina do Tempo*, de **H. G. Wells**, e que agora a Londres vitoriana está na iminência do ataque dos demoníacos Morlocks.

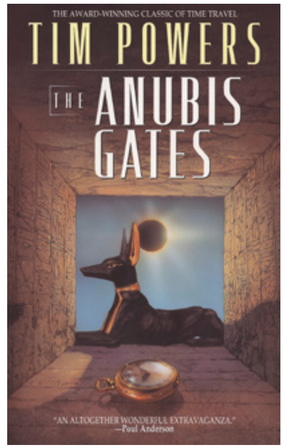
Em *Anubis Gates*, a história começa no presente, com o milionário J. Cochran Darrow descobrindo um portal temporal que o levará a 1810, para assistir a uma conferência de Samuel Taylor Coleridge. Para tanto, ele contata o acadêmico e classicista Brendan Doyle, que vive os traumas pela morte da esposa num acidente automobilístico, para acompanhá-lo. Este aceita, não apenas pelo interesse por Coleridge como também na esperança de encontrar o poeta William Ashbless, por quem é fascinado. O que dá início ao enredo é o rapto de Doyle por um grupo de magos egípcios, liderado pelo maligno Dr. Romany. Este deseja controlar a tecnologia temporal para arruinar o império inglês, uma vez que este conquistara e pilhara o Egito. Fará isso com um plano que envolve a morte do rei e a destruição de Londres, plano que precisa ser impedido pelo desajeitado estudioso.

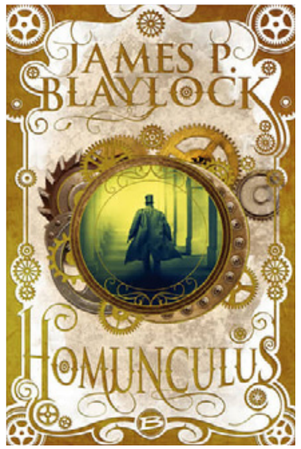
Por fim, em *Homunculus*, James Blaylock introduz o seu herói regular, o doutor/explorador/professor Lagdon St. Ives. Em 1879, um dirigível desgovernado sobrevoa a Londres vitoriana, chamando a atenção da Sociedade Real, da qual Langdon é integrante. Outro integrante é Shiloh, um neo-evangelista dúbio, que está convencido de que a nave carrega o corpo de seu pai alienígena. A nave, na verdade, também esconde a criatura que dá título ao romance. Interessado neles estão o cientista Ignatio Narbondo e o milionário inescrupuloso Kelso Drake. Ambos suspeitam que a nave e seu capitão escondem o segredo da imortalidade.

Um ano depois de *Homunculus*, Jeter publicou *Infernal Devices*, livro que consolidaria o novo estilo, apesar deste não ter ainda um título que alocasse conceitualmente o que eles estavam produzindo. A ausência de uma nomenclatura adequada foi resolvida na seção de cartas da revista de ficção científica *Locus*, em abril de 1987, quando Jeter respondendo à resenha de **Faren Miller** para *Infernal Devices* escreveu: "Pessoalmente, eu penso que fantasias vitorianas serão o próximo sucesso do momento, desde que tenhamos um termo adequado para o que eu, Powers e Blaylock fazemos. Algo que seja apropriado à tecnologia daquela época, algo como 'steampunks', talvez."

Depois de resumir a obra de Jeter, em especial *Morlock Night*, como uma "combinação de H.G. Wells, fantasia arturiana e cultura oitocentista numa mistura estranha e divertida", Miller opinou sobre a sugestão de Jeter: "Steampunks? Eu gostei...". E pelo visto, muitos também gostaram, uma vez que o termo não só foi abraçado como veio a denominar obras tão diversas quanto *A Máquina Diferencial* (1990) de **Bruce Sterling** e **William Gibson**, *A Liga Extraordinária*, de **Alan Moore** e **Kevin O'Neill** e *Leviathan* (2009) de **Scott Westerfeld**, entre tantas outras.

De modo abrangente, o steampunk literário apresenta uma dimensão social e crítica de resistência às nobrezas ou elites, uma postura essencialmente punk que marcaria as obras desses três autores. Tal postura de saída afastaria o steampunk da comum acusação que a literatura insólita não passaria de mera fantasia infanto-juvenil ou entretenimento





escapista. Mesmo compreendendo essas dimensões – e as abraçando abertamente – o steampunk propõe uma revisão crítica do passado a partir de preocupações sociais e posicionamentos ideológicos do presente, valorizando com isso personagens femininas, subalternas, marginalizados, além de etnias variadas e não muito representadas na literatura.

Mesmo que seus personagens sejam nobres, burgueses ou intelectuais, pela primeira vez esses vão ser alocados à luta de classes, à percepção da alteridade desprivilegiada e ao convívio não hierarquizado com o gênero feminino, este raramente representado no steampunk de forma depreciativa ou idealizada. Para mergulhar nesses temas delicados, a obra de **Henry Meyhew** e de outros historiadores do século XIX deu aos autores californianos, e a boa parte daqueles que produziram obras retrofuturistas depois, uma visão pouco otimista da desgastada idealização vitoriana, demarcando assim as bases do que seria um gênero dedicado a um passado repleto de fuligem, prostitutas sifilíticas, gangues famintas e párias sociais. Para os que estão anotando as referências contemporâneas, adicionem *Penny Dreadful*, a série de TV de **John Logan**, à lista.

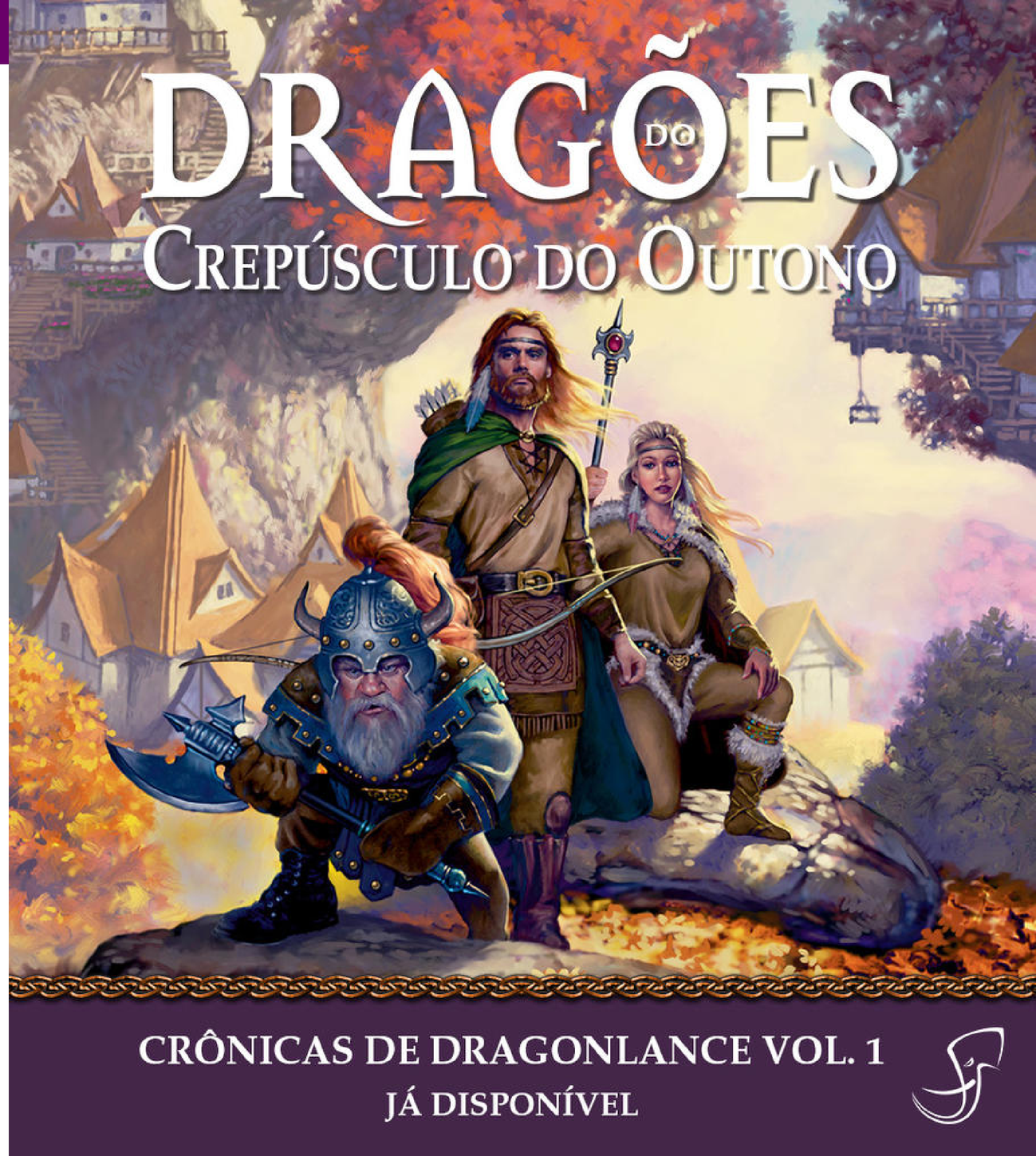
Trata-se de buscar no período e em seu manancial literário e cultural formas de ver a realidade, de justapor classes e resistências, que sejam não apenas econômicas e políticas, como também existenciais, culturais, espirituais. Sobre o próprio conceito, estética e movimento, **Brian J. Robb** afirma, aludindo à obra de **Mary Shelley**, uma das precursoras do steampunk: "A construção frankensteiniana da própria palavra steampunk reflete a grande quantidade de obras que podem ser alocadas sob o mesmo conceito: é um *mash-up*, um pastiche do cyberpunk que pode ser usado dos mais variados modos, mas que sempre leva o leitor a uma ideia mais genérica do que irá encontrar. Trata-se de uma única palavra que compreende diferentes graus do que a audiência perceberá como algo aplicado a várias coisas, não apenas a literatura, mas a filmes, quadrinhos, jogos, moda, arte e até música."

É como se o steampunk como estética funcionasse como um caleidoscópio ficcional e histórico, não apenas filtrando a realidade do mundo e dos textos, como distorcendo, alterando e recriando esses elementos, produzindo assim, uma imagem igualmente revisionista e futurista, no sentido de uma reavaliação do presente através da reimaginação do passado. Bruce Sterling, no ensaio *The User's Guide to Steampunk*, afirma: "A lições mais importantes do steampunk não são a respeito do passado. Antes, são sobre a instabilidade e a impermanência do nosso próprio tempo."

Steampunk. Retrofuturismo. Vapor Marginal. Eis as mutações, aglutinações, justaposições, que este gênero de ficção científica apresenta. A partir delas, seu produto final, todavia, é algo novo, singular e inovador. Mal sabiam Jeter, Powers e Blaylock, sob o olhar vigilante e delirante de Philip K. Dick, enquanto bebiam noite adentro no O'Hara's Pub, que suas histórias vitorianas produziriam um gênero de ficção científica e de fantasia com tamanho potencial.

Neste caso, o potencial de alterar o tempo para criar novos presentes e — quem sabe — novos futuros.

ENÉIAS TAVARES



Os Bibliotecários

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval, como *Tormenta RPG* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Os Bibliotecários* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Era uma vez...

... um jovem rei em busca de uma solução para seus problemas. Ou pelo menos assim narra a lenda. Um dia, ouviu falar de um pergaminho perdido em uma biblioteca no Bosque do Silêncio, contendo um feitiço de grande poder. Ele partiu para lá com seus cavaleiros mais leais, mas jamais retornou. Dizem que é porque os cavaleiros que lá foram faziam muito ruído com suas armaduras, e os habitantes da floresta detestam ruído! Dizem também que as crianças que fazem barulho após a hora de dormir são levadas para lá, para viver junto ao rei e seus cavaleiros mortos...

Esta é uma fábula que os personagens escutam uma ama contar para crianças enquanto estão viajando — ou em qualquer outra situação que o mestre resolva criar. Personagens que saibam sobre histórias, lendas ou tenham conhecimentos adequados, automaticamente passam nos testes necessários e recebem a seguinte informação: a parte final da fábula talvez tenha um fundo de verdade. O Bosque do Silêncio realmente existe. Realmente houve uma expedição. É provável que o pergaminho da lenda, ou tesouros igualmente valiosos, possam ser encontrados lá.

As esfinges

O mestre pode colocar o Bosque do Silêncio em qualquer canto do mundo de campanha, mas, de preferência, próximo da localização atual do grupo. O bosque é repleto de vida, mas como o próprio nome diz, há poucos ruídos por lá. É um bosque comum. A única coisa de interessante é um prédio em ruínas em meio a uma clareira — a tal biblioteca da lenda. A entrada dela é guardada por duas esfinges, chamadas Destra e Sinistra. Se não tiver estatísticas para esfinges, use a ficha de um leão, mantícora ou qualquer outro monstro similar e de nível adequado. As esfinges são inteligentes e falam. Elas revelam que a biblioteca está numa área de silêncio. Dentro da biblioteca é impossível falar, produzir sons e conjurar magias que precisem de palavras mágicas. Além disso, suas alas, que ficam após o saguão de entrada, são guardadas por dois monstros bibliotecários. Cada esfinge propõe um enigma. A resposta do enigma é a identidade de um deles. Caso nenhum dos personagens acerte, o grupo terá que enfrentar a esfinge que propôs o enigma.

Os enigmas de Sinistra e Destra

A charada de Sinistra revela a identidade da criatura na ala esquerda.

Sua mente mora lá, mas seu coração está do outro lado. Disseram que era um monstro, mas encontrou os livros. Sua magia é o fruto de muitas palavras, mas não tem sons. É um gigante — em força e intelecto.

R: "Ogro" ou "Ogro-Mago".

A charada de Destra revela a identidade da criatura que guarda a ala direita

Proteger a ala foi seu voto e ela jamais o quebrará. Você não pode olhar para ela e nem ouvi-la. Seus cabelos se mexem, mesmo sem vento.

R: "Medusa".

As alas esquerda e direita

Uma biblioteca tradicional, a ala esquerda possui um guardião bastante visível em seu interior: um ogro. Mas não é um ogro comum. Dario é um ogro–mago. Caso não tenha estatísticas para tal criatura você pode usar as estatísticas de um ogro, ou monstro parecido, e acrescentar a capacidade de realizar magias. Dario sabe ler, e viveu boa parte da vida na biblioteca, onde aprendeu a realizar encantamentos sem precisar entoar palavras mágicas! Ele teve tempo de se preparar contra o grupo. Esta ala possui diversos livros de magia, o pergaminho da lenda, além de uma pilha de cartas escritas a mão.

Embora repleta de estantes, a ala direita se assemelha mais a um museu. De fato, possui diversas estátuas. Placas identificam-nas como cavaleiros de um reino hoje extinto, e há um rei entre eles. Este é na verdade o jardim de estátuas de Perpétua, última descendente de uma linhagem de medusas que guardava a biblioteca em tempos remotos. Perpétua não é maligna, mas fez um juramento sagrado e não deixará impune ninguém que invada a ala direita. Ela se esconde entre as estátuas e aproveita-se do silêncio da biblioteca para se esgueirar atrás do grupo e surpreendê-lo, agindo primeiro e usando sua visão. Perpétua possuí as estatísticas de uma medusa comum ou de uma medusa que sirva como desafio adequado aos heróis. Além das estátuas, esta ala possui diversos livros sobre literatura, filosofia, teatro e astronomia. E outra pilha de cartas escritas a mão.

O retorno do rei

É muito difícil se comunicar com os bibliotecários devido à área de silêncio, e sua atitude hostil torna difícil uma abordagem diplomática. Se Perpétua for derrotada os cavaleiros e o rei petrificado voltam à vida. Vindos de outra era, e completamente perdidos, tornam-se aliados do grupo. O rei revela que estava em busca de um pergaminho para ressuscitar seu pai, à época recém falecido. Ele não queria assumir a responsabilidade de governar o reino sozinho. Na ala esquerda, após lidarem com Dario, o grupo encontra tal pergaminho, mas ele só tem magia para ressuscitar um grupo de criaturas que tenha morrido há pouco tempo. É agora inútil para o monarca.

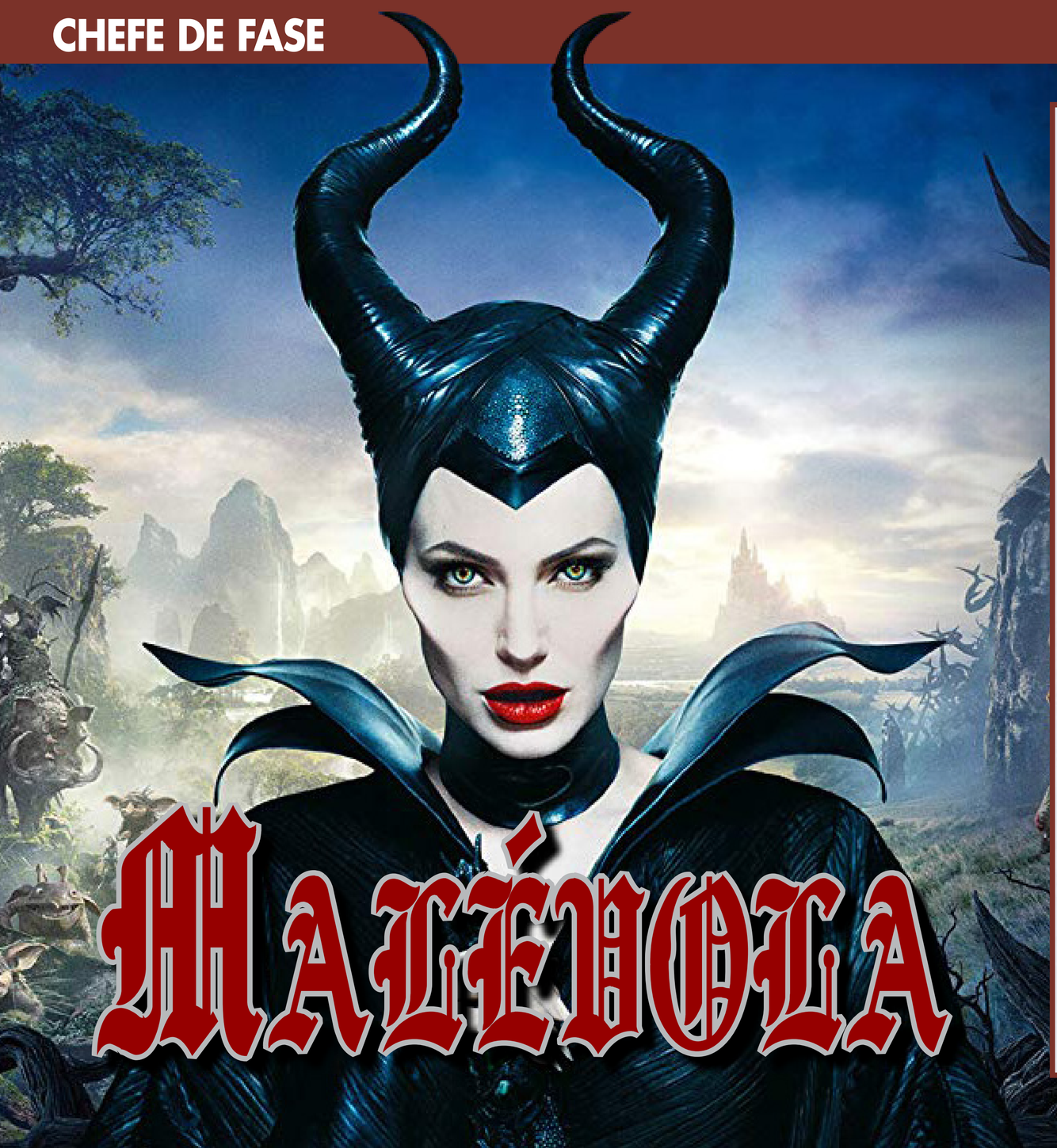
Epístolas

As pilhas de cartas são correspondências trocadas ao longo dos anos entre Dario e Perpétua. São cartas de amor. Há presentes em meio às cartas, como flores e escamas de cobra. Embora os dois bibliotecários nunca tenham de fato ficado juntos, discutiam sobre os livros que liam, os mistérios da magia e do mundo ao seu redor.

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE



MALÉVOLA

Malévola é das fadas a mais poderosa, aquela que amaldiçoou Aurora, a Bela Adormceida.

Esta é a história que se espalhou por todos os reinos, mas talvez não seja exatamente verdadeira. Malévola é uma vítima considerada vilã, marcada por sua história dolorosa e pela ganância dos homens.

Tomada por seu ódio, Malévola é um perigo a todos os humanos que tentam cruzar seu caminho.

A infância entre os Moors

Cheia de abundância e magia, a terra dos Moors era próspera e abrigava todo tipo de seres fantásticos, fadas e espíritos das florestas. Para eles, não havia reis ou rainhas, apenas a confiança mútua. Longe dos humanos, mantinham uma vida tranquila desfrutando da natureza. Foi nesse ambiente que Malévola cresceu.

Ela era um espírito, uma fada orfã, que cresceu sozinha. Com um corpo humanóide, asas douradas, chifres e ossos proeminentes no rosto, singrava contente pelos céus, era amiga de todos e protegia o seu povo, sendo procurada para resolver diversos assuntos das fadas por ser a mais poderosa entre elas.

Outros reinos queriam tomar sua terra natal, liderados por reis vaidosos e opressores. Mas Malévola, já adulta, protegeu os Moors de diversos esforços de guerra junto aos espíritos das árvores e javalis sobrenaturais. Suas asas eram extremamente poderosas, criando fortes lufadas de vento.

Mas havia um humano que parecia se importar com ela. Stephan e Malévola se conheceram quando crianças e foram amigos até que ela completasse dezesseis anos. Foi quando ele confessou seu amor, mesmo se afastando em seguida, tomado por sua própria ambição. Quando voltou, foi apenas para levar a cabeça dela como prêmio e se tornar o sucessor do rei. Malévola foi traída em seu momento mais vulnerável. Stephan a sedou, arrancou suas asas com ferro e a deixou sozinha na noite. Seu símbolo de liberdade tomado pelo homem que amou.

Consumida pela dor e o desespero ela se isolou, deixando que o ódio e a sede de vingança a tomassem por completo.

Maldições

Malévola, antes um espírito pacífico, se proclamou rainha dos Moors e transformou aquela terra em seu reinado sombrio.

Com sua magia poderosa, amaldiçoou Aurora, filha de Stephan, no dia de seu batizado.

"A princesa vai de fato crescer com graça e beleza e ser amada por quem a conhecer. Mas ao pôr-do-sol do seu décimo sexto aniversário, espetará o dedo no fuso de uma roca de fiar e cairá no sono da morte. Um sono do qual nunca despertará, a menos que receba um beijo de amor verdadeiro. Esta maldição durará para sempre! Nenhum poder na terra poderá mudá-la".

Enquanto a garota era afastada de todas as rocas de fiar do reino, Malévola a viu crescer. Nas sombras, acabou tocada pela bondade da menina, secretamente cuidando e progetendo a garota. No fim, ela mesma salvou Aurora de sua maldição.

É uma história cheia de injustiças e desentendimentos, marcada pela ganância dos homens e pelo amor maternal.

Dona do Mal

Agora, em seu novo filme, Malévola se verá mais uma vez no lado errado da história por cruzar o caminho dos humanos e enfrentar Igrith, a rainha de Ulstad, capaz de qualquer coisa para provocar uma guerra entre humanos e fadas, inclusive usar a própria magia feérica para destruí-las.

Os seres das trevas

No novo filme somos apresentados um novo povo, os Dark Fey ou Seres das Trevas, espíritos alados, assim como Malévola. Com chifres e o corpo humanóide, vindos de todos os cantos do mundo, mas escondidos em um retiro no meio do mar. Restam poucas fadas dessa linhagem.

É nesta corte que Malévola descobre ser a última descendente da fênix, uma criatura extremamente poderosa e dotada de grande magia. Capaz de grandes feitos e com a capacidade de renascer, se modificar, e alcançar

tudo o que quiser. Mas há um chamado eminente entre os Fey, um chamado de guerra contra a humanidade. Uma resposta a Ulstad e à rainha bélica. Malévola está de volta com suas enormes asas escuras, que se arrastam pelo chão, enchendo de medo os corações.

Sem paciência para humanos inúteis que cruzam seu caminho, ela é capaz de tudo para defender o seu povo.

Tormenta RPG

Espírito 16, LN; ND 16; Médio, desl. 9m, voo 20m; PV 112; CA 26 (+1 Des, +8 nível, +7 armadura natural); habilidades investida aérea, presença aterradora, transformar companheiro, rastro invisível, empatia selvagem, arma natural aprimorada, alterar forma, magias, visão no escuro; Fort +19, Ref +16, Von +19, resistência à magia +4; For 16, Des 12, Con 16, Int 16, Sab 20, Car 8.

Ataques: Farfalhar de asas +17 à distância, 4d8+2 esmagamento; 19-20, alcance 10m.

Perícias e Talentos: Acrobacia +20, Adestrar Animais +18, Enganação +18, Iniciativa +20, Intimidação +18, Obter Informação +18, Percepção +31.

Investida Aérea: quando está voando e faz uma investida, Malévola causa dano dobrado.

Presença Aterradora: qualquer criatura até 60m deve fazer um teste de Vontade (CD 26). Se falhar, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou assustada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Ferro Frio Queima: Malévola e todas as fadas de Moor são vulneráveis a ferro. Tocar qualquer material de ferro provoca graves queimaduras a fadas. Seu dano é 1d8 por rodada. Caso não consiga se desvencilhar, na terceira rodada a fada fica atordoada.

CHEFE DE FASE

Magias: pode lançar magias como se fosse uma conjuradora. Usando seu nível de criatura como nível de classe.

Magias Preparadas: *Magias de 1° nível:* Benção, Causar Medo, Constrição, Fogo das Fadas, Infligir ferimentos leves. *Magias de 2° nível:* Escuridão, Retardar Envenenamento (serve para ferro), Toque da Loucura. *Magias de 3° nível:* Crescer Espinhos, Ampliar Plantas, Praga, Rogar Maldição, Muralha de vento. *Magias de 5° nível:* Conspurcar, Muralha de Espinhos, Ampliar Animal. Magias de 8° nível: Terremoto.

Pontos de Magia: 51 **CD:** 13 + nível da magia

Alterar Forma: Malévola pode usar uma reação para se transformar uma fênix das trevas quando seria morta. A fada se torna cinzas e renasce como um monstro ancestral dos Seres das Trevas, substituindo suas estatísticas pelas abaixo e restaurando todos os seus pontos de vida e de magia. Todas as habilidades especiais ainda podem ser usadas. Alterar Forma funciona como a magia *metamorfose*. Após 4 rodadas, Malévola volta à sua forma humanoide.

Fênix das Trevas: Espírito 18, N; enorme (cumprido); desl. 12m vôo 24m; PV 118; CA 30 (+2 Des, +9 nível, +9 natural); corpo-a-corpo: *bicada +21* (1d10+3 cortante) e *garras atrozes +21* (2d8+8 cortante) / 18-20; Fort +22, Ref +17, Von +20; For 20, Des 15, Con 20, Int 16, Sab 21, Car 10.

Companheiro animal (Diaval): Diaval é um corvo que atua como servo de Malévola. Ele deve sua vida a ela, e por isso será sempre leal. Diaval pode ser transformado em qualquer tipo de animal e também em um humano com a habilidade **Transformar Companheiro** (veja a seguir), tornando-se uma versão *passeriforme* do animal em que se transforma (como um lobo com penas pretas ou um urso com um bico ameaçador).

Diaval: animal 1, N; Pequeno; desl. 9m vôo 12m; PV 7; CA 14 (+2 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: bicada +4 (1d6+2); Fort +4, Ref +4, Von +1; For 15, Des 15, Con 8, Int 10, Sab 12, Car 6; Perícias & Talentos: Percepção +8; Vitalidade.

Transformar Companheiro: Malévola pode transformar Diaval em uma criatura pequena a enorme. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* e Diaval tem seus PVs alterados de acordo com a criatura que se transforma.

3D&T Alpha — 21N

F2 (esmagamento), H3, R5, A4, PdF4 (Sônico – asas), 35 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Fada (Voo; Magia Elemental/Negra; Vulnerabilidade – *ferro*), Parceiro (Diaval – 15 ptos), Ataque Especial *Amplo*, Inimigo *(humanos), Pontos de vida extra.*

Desvantagens: Fúria, Má fama, Monstruoso, Ligação Vital* (Aurora), Procurado, Ponto Fraco.

Perícias: Manipulação

Magias Elementais: (usa sem pagar pontos para aprendê-las) Desejos, Barreira de vento, Bomba de Vento, Fada servil, Maldição das Trevas, Terremoto, Transformação, Garras de Atavus, Desvio de Disparos e Armadura de Allihanna.

Transformação em Fênix das Sombras: *Usa a mesma condição da ficha anterior, no entanto aqui malévola passa para a escala sugoi, multiplicando seu dano em 10 vezes.*

Diaval: F3, H4, R2, A2, PdF 2. PV: 10. Malévola gasta 5 PM apenas para usar a magia Transformação em seu parceiro.

NINA BICHARA

O MAIS TERRÍVEL DOS MONSTROS

Após perigosas e cansativas pesquisas, durante as quais muitas vezes corri risco de vida, reuni informações preciosas sobre as criaturas mais terríveis do RPG: aqueles seres poderosos, misteriosos e arredios conhecidos como Mestres. Agora será possível completar seu Bestiário, uma valiosa fonte de consulta ante perigos desconhecidos, com as características, habilidades e fraquezas dos nossos maiores inimigos.

As características comuns à todos os Mestres de Jogo estão apresentadas a seguir, seguidos das descrições e atributos particulares das subespécies de Mestre que tive a oportunidade de observar.

Mestre de Jogo (*Lúdicus master*)

Plebeu 1, Médio, Tendência Variável, ND ???

Clima/Terreno: Qualquer

Dieta: Refrigerante, salgadinhos e pizza.

Quant./Encontro: 1 ou 4d20 (convenções de rpg)

Classe de Armadura: 10

Ataques Corpo-a-Corpo: escudo do mestre +1 (1d4)

Ataques a Distância: 1d4+1 dados variados +1 (o alcance e o dano variam de acordo com o tipo de dado utilizado)

O Mestre de Jogo é uma criatura pertencente à espécie *Ludicus master*, sendo que já foram identificados pelo menos cinco subespécies distintas (é provável que existam muitas outras). É sempre encontrado na forma de indivíduos solitários, exceto nas reuniões periódicas conhecidas como "convenções". Sua reprodução é um tanto complexa; aparentemente eles procuram atrair para perto de si alguns espécimes de *Homo ludicus* (conhecido vulgarmente como "Jogadores de RPG"), para formar a estrutura social conhecida como "grupo de jogo".

A permanência prolongada nesta estrutura faz com que alguns *Homo ludicus* sofram uma metamorfose, tornando-se espécimes de *Ludicus master*. Caso não existam jogadores disponíveis, alguns Mestres são capazes de atrair espécimes de *Homo sapiens* e metamorfoseá-los em *Homo ludicus* (mas o índice de sucesso deste processo é sempre baixo; pouquíssimos *Homo sapiens* chegam a completar essa metamorfose).

A aparência do Mestre de Jogo varia. Sua principal característica é a presença de um marsúpio (bolsa ou mochila) dentro do qual se pode encontrar, entre outras coisas, enorme quantidade de dados e um pedaço de composto celulósico dobrável, coberto com ilustrações e símbolos místicos, conhecido como "Escudo" ou "Divisória do Mestre". Há quem diga que esse estranho artefato é a fonte dos poderes dos Mestres; o fato é que, se essa Divisória for tomada, o Mestre de Jogo fará tudo para consegui-la de volta.

É também sabido que os poderes dos Mestres são assombrosos — mas para utilizá-los eles precisam estar sentados à mesa, com sua Divisória armada diante deles. A maneira mais rápida de escapar à ira do Mestre, portanto, é dar um jeito de derrubar a Divisória. Isso vai neutralizar temporariamente seus poderes, dando ao Jogador tempo para fugir com a planilha de seu personagem antes que o Mestre recoloque a Divisória em pé. Conheço alguns aventureiros que já tentaram anular os poderes de um Mestre roubando seus dados, mas esta é uma tática arriscada: os Mestres quase sempre têm dados de reserva, aparentemente escondidos em compartimentos dimensionais; é sempre interessante agitar um Mestre de cabeça para baixo para assistir à chuva de dados!

A seguir, temos as quatro subespécies individuais de Mestre de Jogo conhecidas:

Mestre Assassino (*Ludicus master horribilis maximus*)

Plebeu 1, Médio, Cruel e Desprezível, ND ???

Frequência: Comum

Organização: Grupo de jogo

Período de Atividade: Qualquer

Inteligência: Animal (1)

Deslocamento: 12m.

Tesouro: Desconhecido (veja abaixo)

Frase Típica: "Role um teste de resistência contra Vontade com CD igual ao seu valor + 21!"

O Mestre Assassino é o mais perigoso de todos os mestres. Este ser maligno, fingindo ser alguma subespécie mais inofensiva, dedica-se a atrair Jogadores incautos para uma sessão de jogo — na qual irá chacinar todos os seus personagens, pouco importando quão poderosos sejam.

Temendo pelas vidas de seus queridos personagens, a maioria dos jogadores evita este tipo de Mestre a todo custo. Assim, o Mestre Assassino utiliza uma forma de mimetismo para se fazer passar por alguma outra subespécie de Mestre.

O disfarce é difícil de ser notado, até ser tarde demais — portanto, se você estiver jogando com um Mestre diferente do usual, cuidado! Ele pode ser um Assassino disfarçado, esperando que a aventura tenha início para devorar seu personagem com enormes enxames de dragões, esquadrões de liches e até mesmo bandos de Tarrasques, talvez liderados por dois ou três Godzillas!

Para detectar o Mestre Assassino antes do ataque, procure informar-se com os outros jogadores à mesa sobre os hábitos do Mestre desconhecido. Se TODOS os jogadores estiverem jogando com aquele Mestre pela primeira vez, ainda há esperança: diga que esqueceu a folha do seu personagem em casa e que trouxe outra por engano (de preferência um guerreiro de 1° nível).

Caso aquele Mestre seja realmente um Assassino, pelo menos você não gastou muito tempo criando o personagem que ele vai aniquilar.

Ninguém sabe se os Mestres Assassinos possuem tesouro; os Jogadores que conseguiram sobreviver a um encontro com uma destas criaturas são unânimes ao declarar: ter escapado com a vida do seu personagem já é recompensa suficiente!

TESOUROS ANCESTRAIS

Mestre Entregão
(*Ludicus master tato midasicus*)

Plebeu 1, Médio, Bom e Liberal, ND ???

Frequência: Incomum

Organização: Grupo de jogo

Período de Atividade: Qualquer

Inteligência: Semi-inteligente (4)

Tesouro: Nenhum (se tinha, já entregou)

Deslocamento: 12m.

Frase Típica: "Quem quer dinheirooo?!"

Sob muitos aspectos, esta subespécie de Mestre é oposta ao Assassino. Enquanto o Assassino é um predador, sobrevivendo à custa da dor e sofrimento dos aventureiros, o Entregão é uma pacífica criatura de pasto; como se fosse gado de corte, ele entrega tudo aquilo que possui aos Jogadores, realizando todos os seus desejos.

O Mestre Entregão raciocina da seguinte forma: já que dinheiro e poder deixam os Jogadores contentes, então MUITO dinheiro e poder deverão deixá-los MUITO contentes. Se você encontrar com um jogador cujo personagem subiu do 1° ao 10° nível em meia dúzia de sessões de jogo, angariando no processo todos os itens mágicos do Manual e mais ouro que o Rei Midas, pode apostar que o Mestre dele é um Entregão.

Os mestres deste tipo não encontram dificuldades em atrair Jogadores — afinal, jogar com eles não apresenta grandes riscos e traz vantagens imediatas. Infelizmente, por sua generosidade compulsiva, o Entregão não consegue manter o grupo de jogo por muito tempo: se você consegue tudo sem fazer esforço e sem correr riscos, para onde vai a graça do jogo?

Os Jogadores que estes Mestres produzem são invariavelmente do tipo Overpower (*Homo ludicus potentia ad infinitum);* ao atingir o estágio adulto, no entanto, são poucos os Jogadores de Mestres Entregões que transformam-se também em Entregões. Muitos tornam-se Assassinos (o que explica a origem destes, já que o Mestre Assassino não se reproduz) ou outras variedades de Mestre.

Mestre Meticuloso
(*Ludicus master regulatio ad nauseam*)

Plebeu 1, Médio, Ordeiro e Ordeiro e Ordeiro e Ordeiro, ND ???

Frequência: Raro

Organização: Grupo de jogo

Período de Atividade: Qualquer

Inteligência: Média (10)

Tesouro: 1d6x10 páginas de regras.

Deslocamento: 6m.

Frase Típica: "Tem uma regra do *Manual Completo dos Quatro Braços* para isso que você quer fazer. Espera aí que eu vou pegar..."

Este Mestre é muito mais fácil de identificar que os demais, mesmo para Jogadores destreinados. Ele costuma aparecer nas sessões de jogo carregando em seu marsúpio quilos e mais quilos de livros e suplementos, inclusive *O Manual Completo dos Quatro Braços*. É justamente esse peso todo que torna seu Movimento reduzido, inferior ao dos outros Mestres.

Conhecido por jogar SEMPRE segundo as regras — e por criar as suas próprias quando acha que as já existentes são insuficientes — o Mestre Meticuloso acaba atraindo para si Jogadores Advogados de Regras (*Homo ludicus avocatus regulatio),* dos quais ele é o estágio adulto.

Se um dia você cair no grupo de jogo de um destes Mestres, leve um bom livro para ler enquanto ele procura as regras mais recônditas do sistema ou debate algum ponto obscuro com uma das suas crias. Agora, se você for um Advogado de Regras, prepare-se para uma tarde de discussões empolgantes. (Afinal, exatamente quantas moedas de ouro cabem num Buraco Portátil?)

Mestre-que-não-Mestra
(*Ludicus master nom master*)

Plebeu 1, Médio, Neutro e Apático, ND ???

Frequência: Comum

Organização: Solitária

Período de Atividade: Nenhum

Inteligência: Baixa (7 a 13)

Tesouro: 1d20 aventuras e campanhas inacabadas

Deslocamento: 9m.

Frase Típica: "Não aprontei a aventura. Vamos jogar outra coisa?"

Este Mestre (se ele de fato o é) não desempenha a atividade característica de todos os outros Mestres: mestrar partidas de RPG. Ele afirma ser mestre, possui vários livros de regras e um escudo do mestre, e pode até citar aventuras que já mestrou — mas o fato é que ninguém que você conhece já o viu mestrando. Quando convidado para mestrar uma partida, costuma aceitar, mas cuidado! No dia e hora combinados, ele poderá "dar o cano", ou então aparecer com alguma desculpa para não mestrar!

Acredita-se que este ser seja o infeliz produto de uma metamorfose interrompida: o Mestre-que-não-Mestra já não é mais um Jogador, mas não conseguiu tornar-se um Mestre.

Se for esse o caso, sempre há a esperança de que um dia a metamorfose se complete. Enquanto isso, lidar com ele não é difícil. Este tipo de Mestre é relativamente inofensivo, desde que você não conte exclusivamente com ele; arranje outro Mestre para ter sempre uma aventura "tapa-buraco" à mão nos dias em que o Mestre-que-não-Mestra for mestrar e você não terá o que temer.

Mestre-Virtual
(*Ludicus master in sinum*)

Plebeu 1, Médio, Muito Caótica

Frequência: Comum

Organização: Solitária

Período de Atividade: Qualquer

Inteligência: Média (10)

Tesouro: Conexão com internet. Câmera e fone de ouvido (chance 1 em 1d6).

Deslocamento: 0m. (o fone atrapalha)

Frase Típica: "Faaaaala galera!"

Símbolo de uma nova realidade e fruto da evolução através de seleção artificial dentre vários *Ludicus master*, o Mestre-Virtual é o mestre do futuro. Ele é capaz de narrar uma história não apenas para aventureiros espalhados por todo o mundo, como também consegue transmitir suas aventuras para centenas, e às vezes até milhares de outras pessoas ao redor da Terra.

Todos os membros da mesa estão constantemente ligados através dos celulares e das redes sociais, compartilhando informações acerca da próxima sessão. E como ninguém mais precisa sair de casa para jogar, toda hora é hora para um novo capítulo da jornada dos heróis.

Estes algumas vezes são registrados ao vivo e posteriormente disponibilizados em blogs, plataformas de vídeo ou *podcasts*. Não por menos, alguns *Ludicus master in sinum* passam mais tempo editando e organizando material para o público do que efetivamente jogando com seus amigos...

Não é incomum que um Mestre-Virtual abra mão até mesmo de seus objetos de poder em troca de uma maior praticidade (e, claro, também por um pouco de preguiça). Os dados e a mesa são virtuais. O escudo, uma tela. Até mesmo os livros usados pelo grupo serão digitais, enquanto os originais, verdadeiros itens de coleção, permanecerão à salvo dos dedos pegajosos de salgadinhos de um *Homo ludicus* da velha guarda.

Curiosamente, a quantidade de Jogadores-Virtuais é tão grande que nunca existirão Mestres-Virtuais o suficiente. Por isso, eles estão sempre sob a mira de muitos *Homo ludicus* que sentem saudades de jogar uns dados de vez em quando e não encontram tempo para tanto. Infelizmente, este tipo de mestre também costuma ser uma criatura arredia. Uma de suas habilidades mais conhecidas é a capacidade de desaparecer completamente logo após atrair uma certa quantidade de *Homo ludicus* em torno de si.

Por isso, quando encontrado, deve ser rapidamente catalogado, adicionado e seguido em todas as redes sociais e mensageiros instantâneos possíveis para que a chance de conseguir escapar do grupo diminua consideravelmente.

MARLON TESKE

"ARMAGEDDON", Homo ludicus ipsis literis

sob texto original de TEOPRASTUS

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna da *Dragão Brasil* tem como propósito contar o que acontece na *Guilda do Macaco*, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton.

A *Anteriormente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os vídeos, que também se encontram arquivados no **nosso canal no YouTube**.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

Introdução

Arton está em guerra. Mas isto não importa muito aos heróis da Guilda do Macaco no momento, porque eles não estão mais em Arton.

Após transformar seus navio em uma embarcação capaz de cruzar o éter interestelar, eles partiram para o espaço. Seu objetivo final: chegar até Chacina, lar de Megalokk o deus dos monstros, e resgatar a rainha-imperatriz Shivara Sharpblade. Ela é a única que pode unir mais uma vez os povos do Reinado e liderá-los num revide decisivo contra a terrível ameaça dos soldados puristas —vilões determinados a oprimir e exterminar todos os não-humanos.

No espaço, dramaticamente, a Guilda perdeu mais um companheiro, ao tentar atravessar um campo de asteroides. Klunc, o Bárbaro, faleceu vítima de causas naturais — três "1" naturais rolados em dados de vinte lados. Restam o agora o acinzentado cavaleiro Lothar, o intrépido pirata Nargom, e o eloquente professor élfico Aeripharian. A luta continua, bem como seu luto.

Episódio 72 e 73 – Jornada Monstruosa!

Nossos estrogonóficos heróis finalmente chegam a Chacina a bordo de seu navio interestelar.

Apesar da trágica perda de Klunc, a chama de sua personalidade mago persiste na matriz energética do navio e é transplantada por Aeripharian para o corpo de um Hellaron — uma espécie de construto mágico arregimentado pelo grupo durante um aventura anterior, quando visitaram clérigos na agora distante Caverna do Saber.

Em Chacina, Klunc e Aeripharian descobrem que o mundo divino onde estão corrompe seres inteligentes com bênçãos primais que fortalecem o corpo e bestializam a mente. Auxiliados pela visão além do alcance fornecida pela espada baronial de Lothar, eles descobrem locais com capacidade de conter proto-civilizações num mundo prenhe de predadores monstruosos e vulcões hiperativos.

Os heróis se decidem por uma cratera, onde descobrem portões e muros protegidos por homens-escorpiões. Após serem violentamente diplomáticos, são levados por uma mulher até o rei escorpião Kruziague (ou algo assim! O escorpianês é um língua assaz confusa).

O rei, do alto de seu trono cercado de lava, propõe uma barganha: a morte de um monstro que está usurpando suas oferendas a Megalokk, em troca de ajuda para encontrar Shivara Sharpblade. Uma barganha que poderia adiantar muito a missão da Guilda, apesar de seus óbvios perigos.

Episódio 74 – O Maior Herói!

A Guilda do Macaco — após longas e costumeiras discussões sobre para onde ir e o que fazer — decide encarar os perigos do mundo monstruoso onde está, para chegar até o covil da criatura que precisam derrotar.

Os perigos são incalculáveis, mas o que mais dá trabalho ao grupo são pedras. Pedras (incluindo asteróides) são as verdadeiras vilãs desta campanha. Os heróis chegam ao covil do monstro, um letal e abjeto Crocorila. Ou seria um Gorila Abacaxi? Bom, algo que o valha e tão feio quanto. A luta é feroz, como devem ser os conflitos que ocorrem em Chacina.

Sem a força bruta do falecido Klunc, o bárbaro (mas contando com as ilusões e invisibilidades supridas pelo novo Klunc, o mago), cabe às habilidades de luta montada de Lothar, às magias de Aeripharean e aos tiros certeiros de Nargom fazer o serviço.

Quando tudo parecia resolvido, um estampido é ouvido no solo rochoso. As patas monstruosas de um Tiranossauro Rex surgem levantando poeira no solo rochoso. Os membros do Guilda estão prontos para mais um combate, mas sem necessidade.

Montada no poderoso animal está ninguém menos que a rainha-imperatriz Shivara Sharpblade! Ela tem um chifre em sua cabeça, e pequenos traços bestiais, fruto da longa estadia em Chacina, mas mantém sua lucidez. Como a heroína que é, conseguiu escapar sozinha dos finntroll. Seu senso de honra também permanece intacto — ela tem interrompido o fluxo de oferendas a Megalokk e salvado os povos oprimidos da região. Seu plano: tomar a cidadela dos homens-escorpiões. O único lugar próximo onde a benção corruptora de Chacina não se manifesta e que pode ser convertido em um lugar seguro para os libertos.

Antes, porém, ela e Lothar finalmente conseguem conversar. Entre olhos marejados e gaguejos, a verdade vem à tona: Lothar é mesmo seu filho, concebido durante seus anos como uma jovem aventureira e enviado a uma ordem de cavalaria para que fosse criado com os valores corretos.

Episódio 75 – Rei do T-Rex!

A Guilda engedra um plano sem sentido. Algo que só pode ser obra da benção bestial do mundo de Megalokk afetando a cabeça dos personagens — e não da memória falha de mestre e jogadores!

Eles resolvem ir até a cidadela dos homens-escorpião levando Shivara como sua suposta prisioneira. O imbróglio é em parte bem sucedido graças aos engodos de Nargom, mas quando todos são levados à presença de Kruziague, sua conselheira consegue entender o óbvio: se os heróis precisavam da ajuda dele para recuperar a rainha, por que estão ali oferecendo Shivara em troca de alguma outra vantagem qualquer?

A tensão sobe e o rei-escorpião chama sua guarda. A conselheira parece tramar algo, enquanto Nargom e Lothar argumentam. Quando tudo parecia perdido, o plano de Klunc, o mago mecânico, se revela. Vociferando os versos mais temidos de Arton, ele conjura umas das mais poderosas magias já criadas: a Mata-Dragão!

Kruziague e todos os seus servos são instantaneamente vaporizados por uma onda avassaladora de magia.

Episódio 76 – Valkaria Drift!

Após fundar um bastião civilizado para preservar as almas dos artonianos que chegam a Chacina, os heróis estão prontos para partir de volta ao mundo de Arton.

Antes, Lothar tem a oportunidade de trabalhar lado a lado com sua mãe na criação deste novo reino. Na viagem de volta, Shivara pede a ele que ampute o chifre dela usando a espada baronial — procedimento que deixa uma cicatriz mas é diminuído pela rainha-imperatriz com uma bravata: Sua coroa irá escondê-la!

Ainda durante a viagem, os heróis recebem uma inoportuna visita de Nimb, mas são salvos por Nargom, conduzido por uma visão de seu falecido pai, Draco Mandíbula.

De volta à Valkaria, os heróis descobrem que a capital do mundo está presa numa batalha de cerco há anos. Apesar dos esforços de aventureiros de todo o Reinado, logo os puristas e seus gigantescos colossos de guerra terão força para conquistar a megalópole.

A menos que a Guilda faça alguma coisa.

DAVIDE DI BENEDETTO

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
André Braga
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Santos
Andre Zanki Cordenonsi
Andrey Benevenuto Costa E Silva
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Apoiador
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Navas Assis De Souza
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benjamin Grando Moreira
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Bernardo Pires Caron
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Grimaldi
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Müller
Bruno Rech
Bruno Sakai Costa
Bruno Vieira Marucci

Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caique Cavalcanti
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Passos Jr.
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bittencourt
Daniel Carvalho
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Freitas
Daniel Guimarães
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Vargas
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Davidson Pinheiro
Deivid Santos
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Peres Dos Santos
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Edilazio Luiz
Edson Jose Nascimento
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elton Veiga
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fábio “Corax” Lima
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Rogelin Vaz
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Junior
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Mauricio Carneiro Filho
Fernando Nogueira De Oliveira
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Filipe Wilbert
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Monteiro
Francisco Marques Da Silva Junior
Frank Silva
Frederico Detofano
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fenili
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lopes
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Zuanetti
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gianluka Trevisan Rosa Andrade
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Ponês
Guilherme Tamamoto
Gustavo Asevedo Vieira
Gustavo Caldini Lourençon
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Moscardo Domingues
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Oliveira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Cesar Vaz
Henrique Da Costa Gallo Neto

Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugo Rebonato
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Matheus
Igor Tancredo
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaan Sindeaux
Jaiso Guilherme
Jean Blaskoski
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Paulo De Oliveira Andrade
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
João Trindade
João Vitor Borges Guedes
Johnny Wellington Dos Santos
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
Jose Barbosa Santiago Junior
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
José Victor Pissurno
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kadu Araujo
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Lauro Filipe De Lima Lobo
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Silva
Luan Vilar
Lucas Amoêdo
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bertocchi
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Do Nascimento
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Lucile Da Rosa Pereira
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Eugenio Amaral De Faria
Marcelo Façanha
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcos Farias
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marcus Lins
Marcus Vinicius De Alvarenga
Maria Cristina Arantes Ribeiro
Maria Luciana Lima
Mariana Petrovana Ferreira Da Silva
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Mateus
Mateus Guida
Matheus Araújo Prado
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matheus Parker
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Rosa Vieira Exnalto
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Mayra Farias Silva
Michel Souza Vadiletti
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Nicolas Gonçalves Da Silva Schmid
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio Andrade
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otoniel Mateus
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Emilio
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Branco
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Almeida Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Freitas De Souza
Rafael Heleno De Camargo Barbosa
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Raffael Lima
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Lima
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renato Junior
Renato Motta
Renato Nery Domingues
Rhafael Baes
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Carvalho Da Costa
Ricardo Dos Santos Domingues
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Rogério Fabiano Dos Passos
Romário Oliveira De Vasconcelos
Rômulo Chindelar
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sasukerdg Mendes
Saulo Medeiros Aride
Seuraul
Sidnei Costa Goes
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tarcisio Oliveira Correa
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos

Thiago Costa
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Granja
Thiago Machado Bezerra
Thiago Pinheiro
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Tavares Corrêa
Thomas Aguiar
Thomaz Jedson Lima
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Alexandrino
Tiago Cubas
Tiago Deliberali Santos
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Tommy Lee Wesley Belemer Ferreira
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ugo Cabral Santos
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victória Ferreira Gonçalves
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinícius Domingues Nunes
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Sousa Fazio
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Weslley Schneider
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Ygor Vieira
Yuri Nóbrega

Conselheiros

AcCiraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alan Santana
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Padilha
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Amanda Velloso
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Anderson Rosa
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Russo Moreira
Anesio Vargas Junior
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Arthur Anthunes
Augusto Amaral
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bolches
Brayan Kurahara
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Caíque Martins
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos G C Da Cruz
Carlos Henrique Martins Abbud
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Torino Grillo
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cesar Hitos Araujo
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Rubin
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Oliveira Nishi
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Benchimol Correa
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabricio Silva De Amorim
Fabrício Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Becchelli
Felipe Intasqui
Felipe Kosloski Favaro
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Clack
Filipe Santos
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Frankyston Lins Nogueira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Marques Dalla Costa
Gabriel Moreira
Gabriel Muniz Bello
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Zigue
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giuliano Machado Abbagliato
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martinez
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Higor Maule
Hugo Genuino
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Hyago Pereira
Iago Pandelo De Sa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva

Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jhonas Diego
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor
João Zonzini
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Martinelli Neto
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
José Rodrigues De Oliveira Neto
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julio Cezar Avanza Filho
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kauê Martins
Kayser Martins Feitosa
Keoma Borges Motta
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loham Thais Beatriz
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Avyner Campos Teodoro
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Vinícius Moraes Dos Santos
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Afonso Lima
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mario Hissashi Kajiya
Marth Júnior
Mateus Trigo
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus De Assis
Matheus Henrique
Matheus Levy Costa Viana De Araújo
Matheus Pivatto
Matheus Pontes
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Otavio Roth
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samy Niizu
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Souza
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Tomaz Neto
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Augusto Borges Dias De Almeida
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor Rodrigues
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado

EXTRAS

Aqui e nas próximas páginas você acompanha o processo de criação de **Samuel Marcelino** para a capa desta edição!

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS